

# Agonistika —news—

Periodico trimestrale - Anno II Numero 1 - Gennaio / Marzo 1992 - Sped. in abb. post. gruppo 4/70 (Bologna) - Contiene

## LA LUCE E LE TENEBRE

Il 1992 ci metterà alla prova. Noi e tutti voi. L'anno passato è stato ricchissimo. Carovane cariche di merci rare sono arrivate dai quattro angoli della terra a portarci doni, adesso dobbiamo dimostrare di saperli difendere dagli assalti delle forze del male.

Oltre ad Agonistika News sono nate Rune, E Giochi, Kaos ed Excalibur; al classico appuntamento di Modena si sono aggiunti quello di Roma in giugno e quello di Gradara a fine estate. Un'abbondanza inattesa e forse addirittura eccessiva. Dobbiamo risparmiare le nostre esili forze. Schierare con cura le poche sentinelle di cui disponiamo, evitare lo scontro decisivo in campo aperto. Il tesoro è ricco, ma fa presto a scomparire: entrare in controtendenza potrebbe significare rotolare nell'abisso, come successe quindici anni fa.

Allora il gioco trionfante venne travolto dalle forze delle tenebre. Morì Pergioco e il suo ambizioso emulo Giochi Magazine visse l'alba di un mattino. Solo il grande Dossena riuscì a resistere, asserragliato nell'ultima pagina di Tuttolibri, e a superare il lungo inverno senza luce. Speriamo che quella che si vede all'orizzonte sia l'alba e non l'aurora boreale. Da troppo tempo il freddo morde le mie ossa stanche.

SERGIO VALZANIA

I programmi dell'associazione per il 1992

## FESTA PERMANENTE!

Quattro campionati nazionali e molte iniziative sui boardgames animeranno i prossimi mesi

Il 1991 è stato un anno carico di novità nel mondo del gioco. Sono nati nuovi giornali, sono stati organizzati per la prima volta nuovi grandi appuntamenti a livello nazionale.

Il 1992 sarà per Agonistika l'anno del consolidamento. La stagione delle grandi competizioni

nazionali si annuncia in particolare assai intensa: il Campionato di Dungeons & Dragons, giunto ormai alla quinta edizione, può contare quest'anno su una rete di collaboratori dalle maglie sempre

*continua a pag.6*



## *Cari lettori,*

a causa della nuova legge finanziaria, spedirvi **Agonistika News** costa oggi circa il 60% in più dell'anno scorso, e nei prossimi 18 mesi le tariffe postali aumenteranno ancora fino a quasi il 170% del valore al 31 dicembre 1991. Questo ed altri fatti contingenti sono la causa del ritardo con cui esce questo numero e della scelta di limitare a 32 le nostre pagine.

Ora più che mai l'esistenza di **Agonistika News** dipende dalla solidarietà dei suoi lettori. Senza di essa non solo l'obiettivo delle 48 pagine si allontana, ma si fa concreto il pericolo di scomparire. Vi chiediamo quindi di sottoscrivere un versamento di

**20.000 lire**

e vi proponiamo uno scambio vantaggioso: quattro bellissimi omaggi tra cui scegliere quello che preferite.

### **IL SOGNO DEL CENTURIONE**

un'avventura per D&D scritta da Marco Maggi e Francesco Nepitello

### **DUE EROI PER UNA CORONA**

l'avventura per D&D preparata appositamente per Gradara Ludens da Mauro Cammoranesi

### **LE VOLPI DEL MARE \***

un semplice wargame sulle vicende dei corsari tedeschi durante la Prima Guerra Mondiale. Si articola in 3 scenari per 2 giocatori

### **GOL!\***

una simulazione da tavolo del gioco del calcio. Semplice e rapido, consente di ricreare le fasi salienti di qualsiasi partita, ma con finale a sorpresa

\* Ambedue i giochi sono stati progettati da Pio Sacco ed Enrico Spataro

Utilizzate il c/c postale 35620004 intestato a Roberto Flaibani, Via Pisacane 6, 00152 Roma indicate nella causale del versamento il dono da voi prescelto



Salvatore Nicosia individua l'origine greca del misantropo

*Timone, il primo misantropo storico, celibe, inaccessibile, truce, solitario, era amico di Alcibiade solo perché immaginava che avrebbe procurato un sacco di guai agli Ateniesi*

*l'ospite*



individuata in una delusione per le truffe subite dagli amici; l'amicizia per Alcibiade motivata soltanto dall'intuizione che quel giovanotto prometteva di procurare - come in effetti procurò - molti guai ad Atene; il discorso "politico" da lui pronunciato all'Assemblea, quando invitò gli Ateniesi a far

## NASCITA DEL CAOTICO

Degli innumerevoli termini greci composti con *misos* "odio", *misanthropos* è certamente uno dei più antichi, già attestato presso vari autori della seconda metà del V secolo a.C. Veramente l'"odio per l'uomo" doveva esserci anche prima, connaturato se non proprio al primo esemplare della specie, almeno al secondo. Ma è con la creazione del termine specifico che si sancisce la nascita ufficiale di una ben definita tipologia umana, di una categoria etica, di una ben individuata funzione sociale: c'è il misantropo così come c'è il contadino, il calzolaio, il poeta, il soldato, l'avaro. E se ciascuna di queste figure attinge ad una determinata attività la propria identità personale e sociale, il misantropo si realizza nella assolutezza, nella costanza, nell'infettibilità di un sentimento: l'avversione per il genere umano e per tutti i suoi rappresentanti. Con la creazione dell'astratto *misanthropia* (Platone, intorno al 400 a.C.), la concettualizzazione è completa. Ci saranno in seguito altri odiatori: dei barbari (il misobarbaro), dei Persiani (il misopersiano), del popolo (il misodemo), della sapienza (il misosofo), della città (il misopoli), del discorso (il misologo): ma il primo, il più

diffuso, l'assoluto, quello che tutti insieme li comprende e li include in sé, è l'odio per l'uomo allo stato puro, indipendentemente dalle determinazioni spaziali e temporali, senza escludere i prodotti della sua attività, e neppure la divinità, causa prima di tanto flagello. Il periodo in cui si forma il termine "misantropo" è, più o meno, quello stesso in cui vive un certo Timone ateniese, passato alla storia, e alla leggenda, come la personificazione antonomastica della misantropia. Della sua biografia non si sa pressoché nulla: e chi avrebbe potuto trovare qualcosa da dire sulla vita di un uomo "celibe, senza servi, irascibile, inaccessibile, truce, solitario, chiuso nei propri pensieri" (Frinico), di "un vagabondo col volto cinto di spini inaccessibili" (Aristofane)? Solo la commedia, appunto, si mostra interessata ai risvolti "teatrali" di un simile personaggio, contribuendo in maniera decisiva alla formazione della sua leggenda. Nascono così i particolari biografici funzionali alla definizione di una figura che tende a staccarsi sempre più dalla realtà storica per assumere i contorni e la dimensione teatrale del tipo umano: la causa scatenante della misantropia

presto se volevano servirsi del pero del suo campo, già tante volte utilizzato dai suicidi, prima che lui lo sradicasse per far posto ad una costruzione; e infine la morte per una frattura andata in cancrena e mai curata, ad evitare ogni ravvicinato contatto con l'abborrito essere, si presentasse pure nelle vesti di un medico. I poeti ellenistici gareggiarono nell'invenzione di epitafi adeguati ad un simile personaggio. Era un sottile esercizio intellettuale, se si considera che la tomba iscritta ha, nella concezione dei Greci, la funzione di iscrivere un individuo nella memoria collettiva consentendogli di continuare in qualche modo a vivere tra gli uomini. Si immagina così che l'epitafio di Timone neghi il nome alla curiosità del passante, lo avverta di tenersi alla larga perché potrebbe ancora mordere, lanci al suo indirizzo insulti di ogni genere. Ma il culmine dell'arguzia lo attinge senz'altro Callimaco: "Timone, ora che non sei più, cos'è più odiosa per te, la luce o la tenebra?" "La tenebra: perché voi uomini, quaggiù, siete più numerosi"

SALVATORE NICOSIA

## L'ACCADEMIA DEGLI AUTORI

Si è costituita a Milano la Libera Accademia degli Autori del Gioco (LAAG) allo scopo di promuovere la figura professionale dell'operatore creativo del settore del gioco, di stimolare ogni tipo di operazione che abbia attinenza al gioco (fiere, mostre, ludoteche, biblioteche, pubblicazioni, ecc.), di creare un centro di deposito delle idee con finalità di tutela della creatività dei soci e un centro di riferimento culturale e bibliografico nel mondo del gioco.

L'Accademia conta come soci onorari Giampaolo Dossena, Guido Crepax e Alex Randolph. Nel corso della prima assemblea dei soci è stato nominato il Consiglio Direttivo, che vede Marco Donadoni presidente, Matteo Rosa segretario e Dario De Toffoli consigliere.

Tra le prime iniziative decise dall'assemblea segnaliamo la creazione di una borsa di studio per tesi di laurea dedicate al gioco e la fondazione, in accordo con una società di gestione dati, di una biblioteca interamente dedicata al gioco.

Per iscriversi all'Accademia è necessario versare la quota sociale di lire 200.000 annue e possedere i requisiti previsti dallo statuto, che consente l'adesione alle persone fisiche di qualsiasi nazionalità, purché abbiano effettivamente creato almeno un gioco pubblicato e distribuito sul mercato, oppure un gioco radiotelevisivo, oppure siano autori di articoli giornalistici, libri o illustrazioni attinenti al gioco.

Gli interessati possono rivolgersi a LAAG c/o PFI, Via Ceradini 15, 20129 Milano, tel. (02) 7491038 fax 7491054.

4-6 Ottobre 1991: il secondo Festival Nazionale dei Giochi

## GRADARA, OH CARA!

In due soli giorni ho visitato tante isole più o meno felici ed ho conosciuto tanta gente diversa ben disposta a scambiare parole, esperienze, informazioni. Ho udito un applauso capace di sfondare il petto mentre partecipavo alla premiazione del Gioco dell'Anno. Ho visto Giampaolo Dossena passeggiare raggianti con indosso la vistosa felpa di Agonistika. Ho visto un popolo numerosissimo e variegato prendere d'assalto lo stand del prestito giochi occupando permanentemente i tavoli di Palazzo Rubini-Vesin. Tutto questo è successo a Gradara ed ho voglia di raccontarlo.

Alla Tavernetta sono stati avvistati i giocatori di Go. Li pensavamo in via di estinzione, invece ci ha fatto molto piacere vederli più vivi di prima, anzi abbiamo saputo che la Federazione sta tentando di costituire una sezione di giochi di strategia orientale.

Il villaggio del Mah-Jong è quello più rumoroso e gaio. Si sono accampati nelle due sale superiori del Mastin Vecchio, un ristorante caratteristico: il rumore delle "tegole" mescolate, la costruzione della "muraglia", i risultati strillati all'arbitro. Quelli del Mah-Jong sono una comunità affiatata che parla quasi tutta la stessa lingua: il romagnolo.

Appena fuori dalle mura c'è l'Hostaria del Castello, il locale che ha ospitato il popolo del bridge e quello degli scacchi. Le bridgiste sono distinte signore, mogli, bionde, capaci di assorbire pazientemente le violente ed ingiustificate accuse dei loro compagni perdenti. Il popolo degli scacchi, invece, è composto, silenzioso, giovanile e a prova

d'orologio. Qualche bisbiglio discreto si ode soltanto alla fine del turno di gara.

Ma ritorniamo al Mastin Vecchio, un buon bivacco per le truppe colorate e numerose dei *dungeoneers*, protagoniste dell'evento più clamoroso: il gioco di ruolo dal vivo, che ha scioccato i Gradaresi e gettato nella più completa costernazione i pochi rappresentanti della Benemerita.

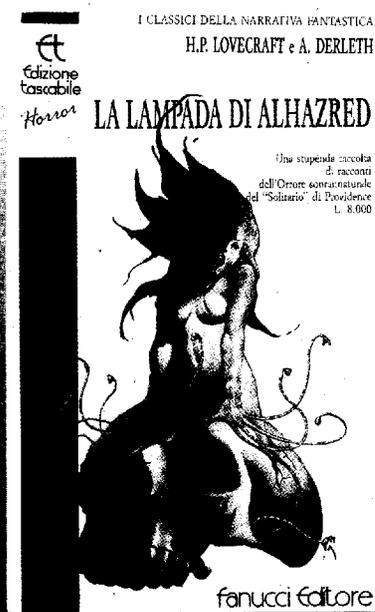
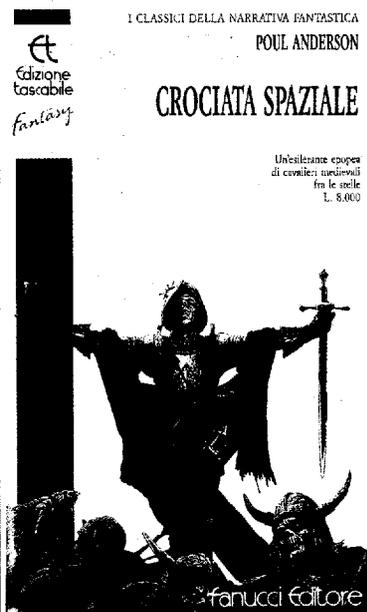
Alla spicciolata incontriamo i patiti del wargame che tornano dal campo di battaglia di Austerlitz, i tifosi delle simulazioni sportive da tavolo, torme di ragazzini impegnati nel torneo di Memory. Misteriosi, imperturbabili, elegantissimi nei loro corpi astrali, si aggirano tra la folla alcuni Cavalieri Templari.

Ma arriviamo alla proclamazione del Gioco dell'Anno. Dossena, presidente della giuria, ha saputo creare la giusta atmosfera spazzando il campo da possibili risentimenti dei non vincitori e ha presentato "il migliore" tra gli inventori, Alex Randolph. Quando il volto del saggio Alex è tornato a confondersi tra le chiome dei presenti, è partito un lungo, scrosciante, spontaneo applauso che ha finito per superare ogni timidezza, colmando la sala di una forte emozione.

Gradara ha vinto, il gioco ha vinto, i giocatori pure, anche quelli sconfitti nella competizione. Il sindaco Sorbini, entusiasta, si è pubblicamente impegnato a mantenere in calendario questo Festival dei Giochi promettendo anche interventi strutturali.

STEFANO FABBRI

# L'INVASIONE DELLA TERRA



ai  
i nuovi Economici Tascabili  
di

# HORROR FANTASY FANTASCIENZA

NOVITA'  
IN LIBRERIA



fanucci editore  
horror, fantasy, fantascienza.

Via delle Fornaci, 66 - 00165 ROMA  
Tel. 06-3266384-6382998 (Fax)

## AGONISTIKA NEWS N.5

Periodico Trimestrale

Autorizzazione del Tribunale di  
Roma n.00554 del 28/9/90

Direttore Responsabile  
Sergio Valzania

Editore  
Roberto Flaibani

Art Director  
Antonella Righetti

In redazione  
Mauro Cammoranesi

Direzione e Amministrazione  
Via Pisacane, 6 - 00152 Roma  
tel. 06/5899287 - fax 06/5818853

Stampato presso Grafiche Galeati  
Via Selice 189, Imola (BO)

Hanno collaborato a questo  
numero:

Marco Bardella, Massimo Casa,  
Gianfranco De Turris, Stefano  
Fabbri, Vittorio Frizzi, Giuseppe  
Gennaro, Roberto Genovesi,  
Gianna Masetti, Salvatore Nicosia,  
Francesco Pandolfi, Pio Sacco,  
Gloria Sadun, Giorgio Salvadego,  
Pierpaolo Turitto, Nicola Zotti

Questo numero è stato tirato in  
9.200 copie

Associato USPI



più strette. Si sono aggiunti infatti nuovi gruppi di giocatori in Umbria, Campania, Veneto, Piemonte, Toscana, Marche e Abruzzo, che organizzeranno gironi di selezione anche in località di provincia e non solo nelle grandi città. Sarà improbabile riuscire a raggiungere un incremento nel numero dei partecipanti pari a quello del '90 o dell'89, ma il traguardo dei 3.500 iscritti sembra decisamente alla nostra portata. Simili cifre pongono il campionato italiano di D&D in una posizione di assoluta preminenza rispetto a qualsiasi altra competizione del genere si svolga in Europa.

Ma nel 1992 vogliamo andare oltre. E' ormai chiaro che il role-playing ha acquisito nel mondo del gioco italiano uno spazio rilevante. Il pubblico può contare su una decina di sistemi di gioco tradotti o progettati ex-novo, e gli editori dimostrano di voler seguire i loro prodotti pubblicando avventure e supplementi. Agonistika mobiliterà quindi la propria rete per proporre altre appassionanti competizioni: i campionati di Advanced Dungeons & Dragons, Il Richiamo di Cthulhu e Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog. L'organizzazione di base (stesura del regolamento ufficiale e progettazione delle avventure) è stata decentrata e affidata a gruppi che hanno dimostrato in questi anni efficienza e serietà.

Il campionato di AD&D è senz'altro la manifestazione che vanta le maggiori tradizioni. Nato nel 1984 intorno al Club 3M di Modena grazie all'iniziativa di personaggi come Marcello Missiroli, è passato attraverso la gestione dell'AAAD&D e dell'Arcadia. E' stato affidato quest'anno alle amorevoli cure degli Orchi di Chieti, e in particolare a quelle del Grande Orco Luigi Sbaffi, che cercherà di

essere all'altezza dei predecessori. Molta strada ha percorso anche Il Richiamo di Cthulhu, da quando la Stratelibri lo ha pubblicato in italiano. Quest'anno si disputerà il primo Campionato a squadre, organizzato e promosso dai genovesi del Labyrinth che di questo gioco hanno fatto da tempo il loro cavallo di battaglia.

Ed ecco infine il "fenomeno" Dylan Dog. Campione di vendite, dotato di un'ambientazione che fa vibrare le corde più sensibili dell'animo dei teenagers italiani, questo nuovo gioco per crescere ha bisogno del supporto promozionale che solo l'agonismo può fornire. E' un passaggio delicato che necessita di ferma volontà e molto lavoro: non a caso si impegneranno nell'organizzazione generale direttamente gli editori della DAS Production.

Il settore dei boardgames non è stato dimenticato: abbiamo proposto alla M.B. Italy una serie di iniziative che coinvolgeranno in particolare Axis & Allies e Hero Quest. Qualcosa di simile è nell'aria con Stratelibri, e abbiamo notizia che in varie località si stanno organizzando leghe di Blood Bowl e di Warhammer 40.000, un buon inizio per arrivare in futuro ad iniziative a livello nazionale.

Mentre ferve il lavoro preparatorio intorno alle grandi manifestazioni di "Giocare è Vivere" (11-14 giugno a Roma, Palazzo dei Congressi, date definitive) e "Gradara Ludens", che vedranno Agonistika pienamente coinvolta, dedicheremo l'inverno al lancio delle manifestazioni sui giochi di ruolo e la primavera a quelle sui boardgames; la rete dei delegati di Agonistika a cui far riferimento per qualsiasi ulteriore informazione è pubblicata nella pagina a fronte.

ROBERTO FLAIBANI



# AGONISTIKA 92

## la rete

### COORDINAMENTO NAZIONALE

Associazione Agonistika,  
Via Pisacane 6, Roma  
tel.06-5899287 - (fax)5818853

### PIEMONTE

TORINO (coord. Piemonte)  
Game Centre, Via Lagrange 15  
tel. 011-512576  
Lords of Dragons,  
Federico Faenza, tel.011-488758  
CASALE MONFERRATO (AL)  
I Cavalieri di Aleramo, c/o Centro  
Giovani, Via Crova 1.  
Andrea Landino, tel.0142-72535

### LOMBARDIA

MILANO (Coord. Lombardia)  
Associazione Darkover  
c/o Stefano Malberti, Corso Milano  
62, Monza, tel.039-320286  
Sezioni provinciali a:  
Milano, Cremona, Mantova, Como,  
Varese, Bergamo, Novara, Sondrio, e  
in varie sedi minori

### TRIVENETO

VENEZIA (coord. regionale)  
Homo Ludens, Osteria da Codroma,  
Dorsoduro 2540, tel.041-5204161  
Leo Colovini tel.041-5292613  
VICENZA  
Blood Ring, Via Thaon di Ravel 44  
Cristian Pellizzari tel.0444-571342  
TRIESTE  
Massimo Brelich, Via Catalani 4,  
tel.040-810800

### LIGURIA

GENOVA (coord. Liguria)  
Circolo Labyrinth, Vico S. Antonio  
5-3/a, tel.010-295610  
Chiara e Paolo Fasce tel.010-887969  
LA SPEZIA  
Ass. Master Spezzini, c/o Oratorio  
"Don Bosco", Via Roma 128. Marco  
Tabini tel.0187-23720

### EMILIA ROMAGNA

FORLI' (coord. Emilia Romagna)  
Ludoteca Dimensione Gioco,  
c/o "Lo Specchio", Via Palareti 1  
tel.0543-86590-60526  
FERRARA  
Hobbit Club c/o Gianluca Roncati, Via  
Carducci 11, tel.0532-95549  
MODENA  
Club 3M, c/o Centro Civico, Via  
Viterbo 82  
Gianluca Abbati tel.059-334069  
PARMA  
Times Knights, c/o Circolo Rapid, Via  
Lazzaretto 21/a, Marore (PR). Federico  
Paini tel.0521-593320

### TOSCANA

FIRENZE (coord. Toscana)  
Lo Stratagemma, Via Giusti 15,  
tel.055-2477655  
Alessandro Ivanoff tel.055-352858  
VIAREGGIO  
Strategiochi, Via S.Francesco 205,  
tel.0584-46360  
Simone Peruzzi tel.0584-66582  
GROSSETO  
La Compagnia di Ventura c/o  
Paolo Pontarelli, Viale Giotto 20,  
tel.0564-494356

### UMBRIA

PERUGIA  
Brama, Via R. d'Andreotto 3/a  
tel.075-5730187  
Domenico Gamboni tel.075-24717

### MARCHE

FALCONARA (AN) (coord. Marche)  
Circolo Pickwick, Via Fiumesino  
Luca Di Noto tel.071-910536  
MACERATA  
Seledidattica, Via Armaroli 53-54,  
tel.0733-230896  
Luciano Messi tel.0733-235580-35871  
PESARO  
Giorgio Ovani, Via Hermada 27,  
tel.0721-22963

### LAZIO

ROMA (coord. Lazio)  
Strategia e Tattica, Via del Colosseo 5,  
tel.06-6787761-6789400  
La Società Aperta  
Via Tiburtina Antica 15/a  
tel.06-4462405.

### ABRUZZO E MOLISE

CHIETI (coord. Abruzzo e Molise)  
Luigi Sbaffi, Via Colonna 39,  
tel.0871-562057  
Tommaso d'Alessandro  
tel.0871-937095  
L'AQUILA  
Circolo Pegasus,  
Piazza Regina Margherita 7,  
tel.0862-61051

### CAMPANIA

NAPOLI (coord. Campania, Calabria,  
Basilicata)  
Diego Di Dato, III Traversa D. Fontana  
41, tel.081-5467559. Davide De  
Martino tel.081-667863  
AVELLINO  
Mario Tomason, Vic. S.Domenico  
Soriano 37, Napoli, tel.081- 5497752,  
0825-31433

### PUGLIA

BARI (coord. Puglia)  
Coop. Progetto Città  
Viale Einaudi 2/bis, tel.080-5023090.  
Fabrizio Minnielli, tel.080-514295

### SICILIA

CALTANISSETTA (coord. Sicilia)  
Giacomo Sanguedolce  
Via Redentore 39  
PALERMO  
Giuseppe Siino tel.091-6257664

### SARDEGNA

CAGLIARI (coord. Sardegna)  
La Città del Sole,  
Via Abba 21/a, tel.070-669387  
Christian Scalas 070-581210

Una nuova versione della piu' grande battaglia dell'imperatore dei Francesi

## NAPOLEONE A LIPSIA

*I giocatori devono affrontare degli avversari in piu': gli umori e le interpretazioni della battaglia dei loro stessi Condottieri*

**D**ei fanzionati del boardgame polonico è uscito in edizione italiana **Napoleone a Lipsia**, un classico del 1979 (Stratelibri, 1991). La struttura del gioco si richiama all'ormai ampiamente collaudato sistema di gioco di *Napoleon's last battles*, il classico sulla campagna di Waterloo.

La battaglia di Lipsia (16-19 ottobre 1813) presenta una situazione tattica e strategica davvero singolare: al centro di un territorio complesso e ricco di ostacoli e impedimenti naturali, l'esercito francese deve fronteggiare una forza nemica che lo attacca da tutte le parti. Napoleone si trova in una situazione delicata: informazioni parziali o addirittura sbagliate sui movimenti degli eserciti avversari lo hanno indotto a concentrarsi in una sacca apparentemente senza vie d'uscita. Il terreno è poco praticabile per manovre di ampio respiro: i fiumi sono attraversabili solo sui ponti. Come Napoleone si sia andato a cacciare in un simile ginepraio è fatto che interessa gli storici, anche se per i giocatori che muovono i Francesi rimane parecchio incomprensibile. Per i giocatori di **Napoleone a Lipsia** (è consigliabile che siano come minimo 4, due per i Francesi e due per gli Alleati), questo è comunque il punto di partenza: dato fondamentale, visto che le possibilità di vittoria

**P**ei due schieramenti si fondano sulla capacità di far muovere al meglio i Condottieri protagonisti della battaglia. Tutte le mosse si realizzano utilizzando la "catena di comando" dei due eserciti. I Francesi sono guidati da Napoleone, affiancato dai Marescialli Murat e Ney. Gli Alleati comprendono i Russi guidati da Mikhail Bogdanovich, dal principe Barclay de Tolly e dal barone Bennigsen, gli Austriaci dal principe Schwarzenberg, gli Svedesi dal principe Bernadotte, i Prussiani dal Maresciallo Blücher. Come in *Napoleon's last battles*, diventano fondamentali le distanze fra Condottieri e Comandanti di Corpo d'Armata e fra questi ultimi e le unità operative. Il fattore demoralizzazione è l'obiettivo da realizzare per entrambi i contendenti. Negli scontri di linea (che si verificano soprattutto a sud di Lipsia) il Comandante di un Corpo demoralizzato "trasmette la demoralizzazione" dei suoi soldati ad un altro Comandante che si trovi entro 5 esagoni. Qui troviamo le solite particolarità: per i Francesi, ad esempio, se la Vecchia Guardia in attacco ha un risultato di "attaccante eliminato" o "difensore si ritira", abbassa di 7 punti i livelli di demoralizzazione di tutte le unità entro 10 esagoni. La stessa regola vale per due divisioni russe e per una brigata tedesca. Il gioco prevede scenari parziali, brevi e "propedeutici" al gioco della Campagna. Questa dura dal 16 ottobre al 19 ottobre, per complessivi 46 turni. L'andamento del gioco prevede

una serie di manovre "elastiche" da parte dei Francesi (attacchi e ritirate) che hanno l'obiettivo di non far arrivare a Lipsia il nemico. Viceversa gli Alleati sono guidati dal più elementare obiettivo di "sfondare". E' chiaro che la Campagna rappresenta il modello di gioco più avvincente.

Ma la vera innovazione di **Napoleone a Lipsia** è il sistema di gioco cosiddetto "operazionale". I giocatori devono fronteggiare degli avversari in più: gli umori e le interpretazioni della battaglia dei loro stessi Condottieri, le difficoltà di comunicazione fra Condottieri e ufficiali delle unità operative. Per determinare questi effetti, ogni 4 turni i giocatori tirano un dado confrontandone il risultato con gli esiti previsti dalle tabelle stampate sulla mappa. Per i Francesi, mentre Napoleone si muove normalmente, i problemi arrivano con Joachim Murat e Michel Ney, che, a quanto sembra, si facevano un vanto di fare di testa propria in battaglia. Si tira un dado per ciascuno dei due Condottieri: a seconda del risultato, ci sono comportamenti di gioco diversi. Ad esempio, se il risultato è di "attacco generale", tutte le unità sotto il comando dei Condottieri in questione devono cercare di attaccare il nemico. Se si tratta di "ritirata generale", tutte le unità devono muoversi in direzione di Lipsia. Per gli Alleati si tira il dado, qui per ogni Condottiero: a seconda del risultato si vede a quanti ufficiali può dare ordine in quel turno di gioco. Come è facilmente intuibile, la grande preoccupazione dei giocatori è di veder vanificata una



strategia accuratamente costruita dalle bizzarre impennate dei Condottieri francesi o dalla impacciata lentezza dei Condottieri alleati. Con effetti che vanno dal catastrofico all'umoristico. Il segno del "destino"? Più probabilmente si tratta di un tentativo (ovviamente e parziale e simbolico) di individualizzare le figure dei Condottieri, in uno schema che può rimandare a quello che trovate in alcuni giochi di ruolo. Per attenuare in parte gli effetti di queste regole è prevista la possibilità di iniziativa autonoma dei singoli corpi o di "gruppi omogenei" (unità dello stesso corpo raggruppate in un esagono). Si tira il dado e se il risultato è uguale o inferiore al valore d'iniziativa del comandante di corpo, questo può muovere normalmente.

Naturalmente il sistema di gioco si arricchisce di alcune regole opzionali. Alcune sono divertenti e provocatorie, come la "Sveglia dei Condottieri francesi". Ogni mattina, cioè all'inizio del turno di gioco delle 6, si tira un dado per ogni Condottiero: con 1 il comandante si sveglia, altrimenti si ritenta al turno successivo. Un comandante addormentato non muove e non comanda, con gli effetti devastanti che si possono immaginare. Altre fanno aumentare i rischi del gioco, come la "carica di cavalleria". E' un tipo di attacco molto audace, che può portare facilmente all'eliminazione della cavalleria attaccante. La carica precede gli attacchi normali, ma l'esagono attaccato da una carica deve essere poi attaccato nello stesso turno anche da unità di fanteria e/o artiglieria. La cavalleria che

carica ignora le ZOC avversarie e viene posta nell'esagono che viene attaccato. Se la carica riesce, nel successivo attacco di fanteria le unità nemiche nell'esagono saranno eliminate anche con un risultato di "difensore si ritira". I *counter* di Napoleone a Lipsia sono realizzati in colori molto vivaci che rimandano con maniacale e puntigliosa aderenza agli stemmi e ai colori delle divise dell'epoca. Questo naturalmente comporta dei problemi di riconoscibilità e di identificazione delle diverse formazioni. Infine c'è l'annoso problema della durata del gioco: se volete giocare a "Lipsia" in maniera corretta, dovrete farlo in varie riprese, per una ventina di ore. E, come sapete bene, questo presenta di per sé problemi quasi impossibili da risolvere.

MARCO BARDELLA  
MASSIMO CASA

# 1421\* ► MC-link

**Un solo numero di telefono per raggiungere MC-link da tutta Italia.**

Con un solo scatto telefonico, chiamando il 1421, è possibile raggiungere da tutta Italia MC-link in modo semplice ed economico.

Abbonarsi è facile: basta il vostro computer e una telefonata, ed il pagamento può essere effettuato anche con una delle principali carte di credito.

Nelle schermate di MC-link troverete un vero e proprio villaggio telematico di esperti e professionisti e potrete contattare alcune delle maggiori aziende informatiche italiane e internazionali. Potrete sapere quello che conta di più e scambiare le vostre idee sull'informatica, la cultura, l'attualità; avrete a disposizione il meglio del software di pubblico dominio.

Potrete organizzare conferenze telematiche pubbliche e private e avrete a disposizione una Mailbox riservata e discreta per scambiare

**MC-link è la rivista telematica interattiva che costa meno di qualsiasi altro sistema professionale.**

**Per il collegamento non serve un terminale dedicato; basta un modem per trasferire nel vostro personal computer tutto il mondo di MC-link.**

testi, programmi, immagini, disegni, fogli elettronici e qualsiasi altro tipo di archivio computerizzato. E quando avrete finito di lavorare potrete trovare informazioni utili per i vostri hobby, il tempo libero, la cultura, lo sport, e conoscere sempre nuovi amici con il nostro superchat.

Tutto questo con sole 24.000 lire al mese, con uno sconto del 25% se l'abbonamento è annuale. Inoltre i lettori di Agonistika News, inviando una fotocopia della presente inserzione, hanno diritto all'abbonamento gratuito per i primi tre mesi.

E' tutto, o quasi. Per il resto, non dovete fare altro che raggiungerci.

Per richieste di abbonamento o informazioni chiamare la segreteria abbonati di MC-link al numero 06.4180300.



\* L'accesso tramite numero unico nazionale 1421 è riservato agli abbonati che scelgono di pagare a mezzo carta di credito.

## Agonistika

è su MC-link con una serie di interessanti iniziative

MC-link  
MC-link

### MC-link

- Itapac "1421 Easy Way": NUA 26500259, 1200-300 bps, 7E1
- Itapac a carico del chiamante: NUA 26500140, 1200-300 bps, 7E1
- (06)4180660 (9 linee r.a.), 9600-2400-1200 bps, 8N1, V.32, HST, MNP5, V.42bis
- (06)4180440 (18 linee r.a.), 2400-1200-300 bps, 8N1

MC-link è una pubblicazione Technimedia  
Roma, via Carlo Perrier 9, telefono 06.4180300 (r.a.)  
Reg. Tribunale di Roma n° 586/90

Tre consigli agli autori di avventure per D&D

## PIETA' PER I DADI

*In un mondo che dovrebbe essere dominato da eroismo e fantasia sembra allargarsi troppo lo spazio dell'introspezione, del realismo e della riflessione intellettuale*

Con la conclusione del Campionato di D&D 1991 nella imponente sede dell'EUR arriva il tempo dei consuntivi e delle riflessioni. L'esperienza, come si sa, porta consiglio, se non saggezza. In un gioco di ruolo, sia esso libero o inserito in un torneo, la materia prima, per così dire, è rappresentata dal testo dell'avventura, così come nel teatro la base di partenza è il testo o il soggetto da recitare. Con ciò non si toglie nulla alla bravura degli attori (giocatori) o alla consumata perizia del regista (master). Tuttavia la trama scritta della storia rimane il tessuto vitale da cui prende forma e sostanza l'avventura nella quale i giocatori ed i master impegnano il meglio delle loro energie. E l'imprevedibile evolversi delle situazioni che fa di ciascuna partita dei giochi di ruolo un evento irripetibile è, sì, frutto della sapiente arte del master e dello spirito di iniziativa dei partecipanti, ma è ugualmente l'esito della più o meno lungimirante e lucida fantasia dell'autore. Una simile responsabilità comporta il rispetto di certe regole. La prima regola, tanto ovvia da apparire superfluo enunciarla, è quella di predisporre un'avventura che sia inserita nello specifico del gioco. In altre

parole, un'avventura di D&D dovrà utilizzare i componenti classici del mondo D&D, con situazioni che consentano di valorizzare di volta in volta i personaggi, lo strumentario e il bestiario tipici, ivi compresi tabelle e dadi. Si badi: ciò non vuol dire assolutamente conculcare le doti di immaginazione degli autori di storie o costringerli a scrivere trame che siano semplici fotocopie del canovaccio classico (cerco il tesoro, uccido il mostro e scappo). Significa compiere invece uno sforzo di ingegno che concili immaginazione ed esigenze regolamentatrici, in modo che chi gioca a D&D sappia ritrovarsi nelle situazioni e nei modelli a lui familiari senza peraltro dover ripetere noiosamente le medesime azioni. A meno che non si preannunci che l'avventura si svolgerà sul cosiddetto gioco libero, cioè indipendentemente da manuali e tabelle. Ciò vale anche per l'uso dado, recentemente soggetto nei tornei ad un vero e proprio ripudio. A parte il piacere fisico della manipolazione di questi poliedri multicolori, il dado costituisce l'equivalente dell'imponderabile e del fato. E' giusto scoraggiarne l'ossessivo ricorso, ma non bisogna nemmeno bandirlo. Se dunque i tiri precostituiti per mostri e personaggi tenuti dal master sono dettati dall'esigenza di garantire parità di trattamento, ben vengano quelle situazioni che impegnano i giocatori - ed anche i master - a sfidare la sorte, a cimentarsi con l'incognito, poiché è l'incertezza del destino a rendere simpatico e più umano

l'eroe. Se il gioco di ruolo è simulazione, anche la fortuna e l'imprevedibile devono trovarvi posto.

La seconda regola aurea dell'autore di avventure è quella di non "barare". Ogni autore, stendendo un racconto, segue il suo filo logico e si sforza di prevedere le situazioni future. Se ha fatto un buon lavoro, la partita potrà avere sviluppi imprevisi ma non dirompenti.

L'imponderabile o la fantasia sfrenata saranno contenuti dagli opportuni ammortizzatori. Non bisogna però andare più in là e presumere che il proprio modo di pensare costituisca la misura di tutte le cose né aver timore della fantasia altrui. Un filo conduttore sembra invece collegare le più recenti avventure, lungo un processo evolutivo di cui per ora non si intravede l'epilogo: quello di una trama studiata e perseguita in modo tale da eliminare ogni evento imponderabile, attraverso un sapiente meccanismo, potremmo dire, di ricompense e di punizioni nei confronti del gruppo che si accosta o si allontana, per ragioni le più diverse, dal cammino tracciato.

Si manifesta insomma la tendenza degli autori, in una sorta di compiacimento intellettuale, a creare storie fantastiche, gradevoli, ben scritte e ben congegnate, in cui però il ruolo degli attori appare sempre più sfumato, sia in termini di possibilità operative sia in termini di giocabilità. In altre parole al gruppo che gareggia spesso non si chiede tanto di intraprendere iniziative originali, quanto di assecondare le idee



dell'autore. Così le avventure si snodano lungo un percorso programmato ed il successo arride a chi non ostacola o non turba lo sviluppo della vicenda. Ci sarà sempre un deus ex machina che, al momento giusto, risolverà la situazione premiando i giocatori "ubbidienti" e viceversa il mostro che divorerà il personaggio "intraprendente". Terza regola aurea: il rispetto dei ruoli. Ogni gioco di ruolo trae le sue fortune dalla maggiore o minore possibilità di integrare le tendenze, le emozioni o le preferenze del giocatore-individuo con le caratteristiche del personaggio che si muove nel mondo fittizio della simulazione. In questo legame, in questo processo di identificazione o di confronto fra giocatore e personaggio si ritrova l'essenza genuina del gioco di ruolo. Viceversa, con le avventure più recenti, nelle quali l'azione si fa sempre più speculativa ed intellettuale e sempre meno fisica e materiale, il vincolo "del personaggio" e del suo ruolo risulta fortemente ridimensionato, al punto che, in estrema sintesi, tutti i giocatori finiscono per essere equivalenti e

perdono la loro identità di maghi, guerrieri, eroi dello spazio o creature cibernetiche per assumere l'anonimo sembiante di pensatore, attento ed arguto, impegnato soprattutto in una gara psicologica. Ciò si riflette pesantemente su talune caratteristiche tipiche dei personaggi di D&D come quella di combattere: guerrieri, nani, halfling ed in parte elfi trovano nel combattimento la loro prevalente se non esclusiva ragione di essere nel mondo di D&D (del resto anche i maghi hanno un corredo non indifferente di magie cosiddette d'attacco). Si può onestamente criticare il guerriero che, armato di un pesante spadone magico e con armatura a piastre, si getta con temerarietà contro l'avversario? Non è forse questa la ragione della sua esistenza come personaggio e come componente del gruppo? Purtroppo di recente per tutto questo c'è sempre meno posto, mentre si privilegia, ripeto, il processo intellettuale. Per paradosso, potremmo dire che talune recenti avventure stanno alla tradizionale partita di D&D come gli scacchi stanno ai giochi

di simulazione tridimensionali. Nessuno può negare che una partita di scacchi, pure se in forma stilizzata, rappresenta la simulazione di una battaglia; ma quale giocatore di scacchi ormai pensa ai suoi pedoni o ai suoi cavalli come a reparti di fanteria pesante o come a torme di cavalieri lanciati alla carica in una pianura? L'approccio intellettuale è totalmente diverso. E se l'approccio al D&D è quello di un mondo dominato dalla fantasia sbrigliata e dall'eroismo, se il suo substrato è più simile ad una specie di paradiso degli eroi in cui cavalieri, maghi, dame e nani si muovono verso epiche imprese, affrontano immani pericoli e ricevono grandiose ricompense (con tanto di reintegrazione fisica dopo lo scontro finale), questo substrato va salvaguardato, con ciò nulla togliendo alla introspezione ed all'approfondimento psicologico, ma evitando al contempo di mortificare quanto di "materiale" e di corporeo (dadi compresi) una bella avventura trasmette ai suoi attori.

MAURO CAMMORANESI



**CITTA'  
DEL  
SOLE**

**Per giocare il fantasy**

**... e non solo!**

Cagliari, via Abba 21 a/b

tel.070-669387

Sassari, via Usai 31

tel.079-231095

## DAL MASTER AL MISTER

Finalmente tutti i C. T. dei vari "Bar Sport" italiani hanno a disposizione un gioco che rende possibile verificare in concreto le loro teorie: si chiama **Serie A**, ed è stato scritto da Riccardo Albini. Dunque, si tratta di questo: i partecipanti al Campionato devono crearsi la loro squadra di calcio scegliendo fra tutti i giocatori delle 18 squadre (vere) che si trovano in serie A. La scelta avviene e tramite un'asta, dove il miglior offerente si aggiudica il calciatore che si sta trattando. Ovviamente tutti i giocatori-presidenti-allenatori partono con una dotazione iniziale uguale per tutti, e perciò non sempre si possono mettere assieme troppe superstar. Una volta fatta la squadra, non resta che fare la formazione per la domenica, ascoltare "Tutto il calcio minuto per minuto", comperare un quotidiano sportivo del lunedì, ed il gioco è fatto.

Sommando le pagelle dei giocatori che si sono fatti scendere in campo con i loro goal fatti o subiti (per i portieri), si ottiene un punteggio che rapportato ad una tabella contenuta nel gioco dà il risultato della partita.

Settimana per settimana **Serie A**, una volta che il campionato è iniziato, dimostra tutta la sua efficacia. L'effetto sui calciatori è garantito.

Il gioco (che in realtà è un agile e scorrevole libro di 192 pagine!) è zeppo di tabelle e statistiche sulla Serie A (vera), costa L. 18.000 e può essere richiesto direttamente alle Edizioni Studio Vit, Via Aosta 2, 20155 Milano.

In bocca al lupo, e che Brera sia con voi!

GIORGIO SALVADEGO

L'esercito ellenistico, grande avversario della legione

## PRIMA E CONTRO ROMA

Le armate di tradizione ellenistica furono un osso molto duro da rodere per la nascente potenza di Roma, soprattutto per l'eccezionalità degli uomini che le guidavano: Pirro e Annibale. La scuola militare ellenistica nasce con la profonda opera riformatrice di Filippo di Macedonia e con le grandi imprese militari di suo figlio Alessandro. Ad essa si deve la prima applicazione in grande scala del concetto di "armi combinate": i successi delle armate macedoni sono dovuti allo stretto nesso di collaborazione che si era costituito tra le Fanterie - che si distinguono tra pesanti e leggere - e le Cavallerie - anch'esse pesanti e leggere. Fanteria e cavalleria pesanti sono protette da corazze e combattono in corpo a corpo, proiettandosi contro il nemico con la massima spinta possibile - nel caso della fanteria - o di velocità - nel caso della cavalleria. La fanteria pesante viene resa più efficace dotandola di picche lunghe circa 5 metri, che permettono a più ranghi di truppe di intervenire nel combattimento. Essa si muove con relativa lentezza sia per l'appesantimento derivante dall'armatura che per la necessità di procedere nell'ordine di fila e di riga più preciso possibile, altrimenti l'efficacia delle picche risulterebbe grandemente ridotta. A sua volta, la cavalleria pesante viene quasi reinventata finalizzandone l'impiego esclusivamente all'urto risolutore: per questo motivo viene armata con una lancia lunga circa 4 metri, utile tanto contro la cavalleria quanto contro la fanteria. Le truppe leggere sono le più agili e veloci: non sono protette da

corazza e combattono a distanza con armi da lancio, entrando in mischia solo con truppe dello stesso "peso" o con un nemico sfibrato dalla pioggia di proiettili. Per poter funzionare al meglio, il sistema richiede un'eccellente collaborazione tra le truppe e un addestramento all'azione combinata: per questo motivo l'armata è formata da professionisti, almeno nella sua forma evoluta. La fanteria pesante, protetta dagli attacchi degli schermagliatori nemici dalla propria fanteria leggera, occupa il centro dello schieramento, costituendo una sorta di piattaforma mobile sulla quale si basa l'azione tattica, e avanza per impegnare il grosso del nemico. La cavalleria pesante si schiera alle ali - spesso in una sola - e sfrutta la propria forza d'urto e la propria mobilità per colpire i fianchi del fronte nemico o eventuali punti deboli che si dovessero presentare nel suo schieramento. Nel frattempo, la cavalleria leggera ha eluso il contatto con la cavalleria pesante nemica, fiaccandola con le proprie armi da lancio, e ha protetto la cavalleria pesante amica da un'analoga azione spesso dovuta ad una carica della cavalleria pesante, la quale colpisce con estrema rapidità e decisione il punto della formazione nemica dove si è creata una crisi: un fianco esposto, un'unità demoralizzata, una breccia aperta. L'affondo rompe l'equilibrio tra le forze in campo e trasforma la crisi in disfatta. Ogni "specialità" ha un suo preciso e rigido compito: la tattica ellenistica sembra ricalcare certi schemi filosofici astratti per la sua precisione ed il suo



equilibrio formale. Tant'è, infatti, che essa si isterilirebbe irrimediabilmente se non intervenisse a rivivificarla la persona di Pirro, Re dell'Epuro. Pirro inizia a conferire maggiore elasticità alle formazioni di combattimento, mischiando tra loro fanteria pesante e leggera e, probabilmente, sostituendo la lancia di cavalleria con il giavellotto, che aveva il vantaggio di consentire l'uso dello scudo. Egli, inoltre, sistematizza in opere purtroppo andate perdute la tattica ellenistica diventando per i contemporanei il riconosciuto maestro di questa scuola militare e costituendo l'anello di collegamento tra la tradizione Alessandrina e l'opera innovatrice di Annibale. Il comandante cartaginese è senza dubbio il più grande interprete della scuola militare ellenistica:

le quattro componenti dell'esercito nelle sue mani si trasformano in elementi "attivi", ciascuno dei quali prende l'iniziativa nei combattimenti ed opera per trascinare il nemico nella trappola che Annibale predisponeva. Il sistema ellenistico si trasforma, in poche parole, da statico in dinamico e i risultati, come ebbero modo di constatare i Romani, furono micidiali. Egli aveva assimilato in modo tanto perfetto il concetto di armi combinate da non sentire quasi la necessità di disporre di un esercito abituato ad un lungo addestramento comune, ma sapeva sfruttare al meglio il materiale umano che aveva a disposizione, con le sue caratteristiche nazionali, le sue armi particolari, il suo eterogeneo addestramento, adattandolo ai propri scopi: le efficientissime truppe addestrate in Spagna

combattevano fianco a fianco con i guerrieri appena reclutati in Gallia. Annibale aveva perfettamente chiaro il piano di battaglia e giocava le proprie carte con una lucidità che ha sempre lasciato stupiti gli studiosi di cose militari e che ha rarissimi paragoni nella storia. Infatti il comandante cartaginese era eccezionale nella sua capacità di stabilire di volta in volta quale sarebbe stata l'arma vincente della battaglia a seconda delle circostanze. In poche parole, se il principio ispiratore del sistema ellenistico era quello di sviluppare al meglio i propri punti di forza, quello annibalico consisteva nel "creare" la debolezza del nemico e quindi nello sfruttarla a proprio vantaggio.

NICOLA ZOTTI

## L'avventura continua...



## Il Gioco di Ruolo di DYLAN DOG

La più qualificata risposta italiana al mercato dei giochi di ruolo (*L'Espresso*)

Il gioco di Dylan Dog è decisamente il migliore roleplaying prodotto in Italia (*Computer + Videogiochi*)

Dylan Dog è un gioco di ruolo italiano di stile horror, globalmente originale (*Il Venerdì*)

Un prodotto che non ha nulla da invidiare a molti prodotti esteri (*Rune*)

Uno dei più grandi successi tra i giochi prodotti in Italia da molti anni a questa parte! (*I Giochi dei Grandi*)

Da non perdere (*Stratelibri*)



- Libro delle regole. 156 pagine di puro orrore; comprende tutte le informazioni per creare nuovi Indagatori dell'Incubo, il funzionamento delle magie e la descrizione delle più famose creature delle tenebre. Completa l'opera una dettagliata carrellata dei più importanti personaggi del fumetto, con le statistiche di gioco. In regalo i dadi. L. 39.000

- Libro delle avventure. 36 pagine, tre storie complete a difficoltà crescente, per chi è alle prime armi e per chi vuole provare il brivido dell'orrore. Venduto unitamente al Libro delle regole.

E' una produzione



Via della Colonna 27  
50121 Firenze

- Schermo dell'arbitro. Un indispensabile accessorio per gli arbitri per avere a portata di mano tutte le tabelle necessarie al gioco. Nella confezione è contenuta un'avventura da incubo. L. 15.000

- Alta società. Modulo di avventura di 48 pagine, interamente disegnato da PIERO DALL'AGNOL. Due storie ambientate nel mondo dei vip; due misteri da svelare prima che la Morte mieta le sue vittime. L. 15.000

E' nata a Gradara la Società Italiana dei Giochi di Simulazione

## IL GIOCO DEI PROFESSORI

Vogliamo darvi conto di un evento "minore" (per numero di partecipanti, non certo per importanza intrinseca), svoltosi a Gradara ad una settimana di distanza dal Festival dei Giochi di cui si tratta diffusamente in altre parti di questo stesso giornale. L'evento in questione è stato il convegno di studi sui "Giochi di simulazione per la formazione", che è servito di pretesto per un ben più significativo accadimento: la storica fondazione di SIGIS. L'acronimo sta ad indicare la Società Italiana dei Giochi di Simulazione, un'associazione che raccoglie appartenenti al mondo accademico e della formazione in genere, che operano per una diffusione della cultura del gioco di simulazione visto come possibile metodologia e tecnologia per l'educazione e la ricerca. Un consesso paludato insomma, ma non più di tanto, perchè la molla che intimamente muove questi rispettabili

personaggi è l'entusiasmo di chi vuole spargere il seme di una buona novella: per crescere meglio, a scuola come sul posto di lavoro, si può e si deve giocare! Il gioco quindi non va più considerato appannaggio istituzionalizzato solo di asili nido e scuole elementari, ma può essere professato alla luce del sole anche nelle università e nelle aziende. In effetti esiste da tempo un'associazione che a livello mondiale porta avanti questa "battaglia": parliamo di ISAGA (International Simulation And Gaming Association) un'associazione con diramazioni in molte nazioni. Mancava sinora una branca italiana, ma questa grave lacuna è stata colmata a Gradara il 10 ottobre scorso. Data la natura particolare di "momento costituente", nell'occasione si è discusso molto e giocato poco, ma forse era inevitabile. A voler essere precisi poi, la maggior parte dei giochi in programma sono stati raccontati

ai partecipanti più che giocati dagli stessi (questo anche perchè per lo più si tratta di giochi che hanno bisogno di un elevato numero di giocatori e magari richiedono anche spazi diversificati ecc..). Sia come sia, tra gli altri, nell'ambito di un "workshop", sono stati presentati giochi per orientare alla scelta di una professione (SESTANTE), per imparare ad organizzare ecologicamente un territorio (GEA), per capire come funziona il mercato aziendale in un contesto socio-economico (PLUTO), per saper affrontare i mutamenti profondi derivati dai fenomeni sociali complessi (ENIGMA), e così via. Il dibattito intanto si articolava attorno alle differenze (se in fondo ve ne sono...) tra il "gioco-gioco" ed il "gioco di simulazione", sulla specifica natura di quest'ultimo e sulle possibili combinazioni tassonomiche.

PIO SACCO

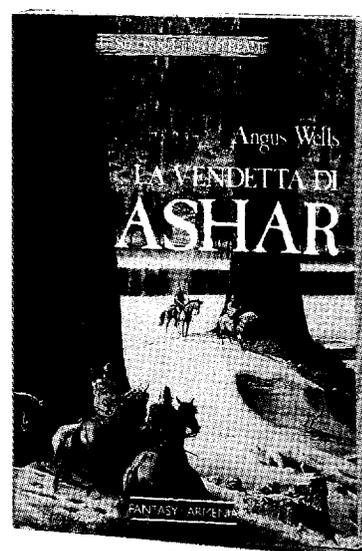
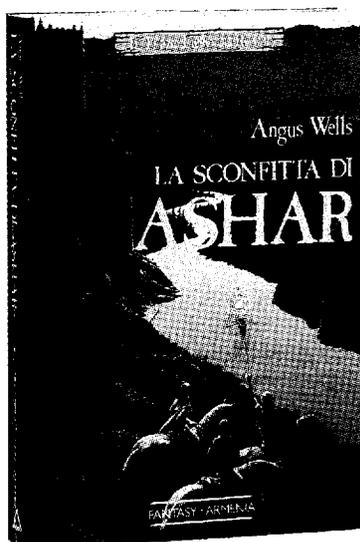
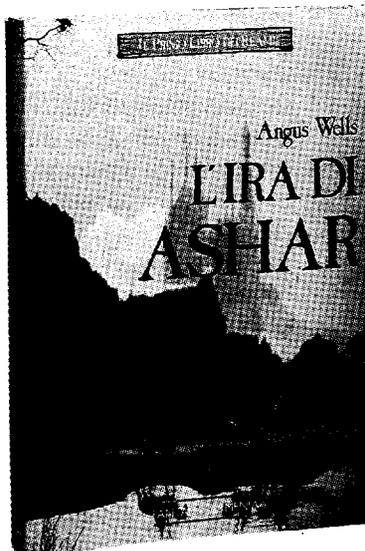
# B · R · A · M · A

**giochi di ruolo - wargames - miniature - libri**  
**il meglio del gioco in Umbria**

**via R. D'Andreotto 3/a Perugia - tel. 075/5730187**

LIBRI DEI REAMI

## IL FANTASY NELLA MIGLIOR TRADIZIONE INGLESE



Nelle cupe foreste del Beltrevan, il perfido dio Ashar chiama a raccolta l'Orda malvagia, una tribù di barbari guerrieri ai quali ordina di distruggere i tre Reami di Tamur, Kesh e Ust-Galish. Soltanto l'eletto Kedryn Caitin può annientare gli arcani poteri magici di Ashar, non prima però di essere disceso nei meandri degli Inferi dove c'è chi può aiutarlo a riacquistare la vista che lo spietato dio gli ha sottratto. Il viaggio sarà lungo e insidioso, ma la determinazione di Caitin a non lasciarsi sopraffare da Ashar e a non cedergli il magico talismano, simbolo del potere supremo, è tenace.

E anche se una volta guarito dalla cecità Caitin dovrà porre rimedio a un'altra perfidia di Ashar, il rapimento della sua amata Wynnet, l'eletto potrà contare sull'aiuto di chi come lui è pronto al sacrificio pur di non vedere precipitare i Reami nelle spire del Male.

**Una magica sinfonia poetica  
che conferma il talento narrativo di Angus Wells,  
autore di altre epiche trilogie fantasy già best seller in molti paesi del mondo  
e di prossima pubblicazione presso la casa editrice Armenia.**

---

L'IRA DI ASHAR | LA VENDETTA DI ASHAR | LA SCONFITTA DI ASHAR  
di Angus Wells

---

**IN TUTTE LE LIBRERIE - ARMENIA EDITORE**

## DI CHE COLORE SONO

Pensate di avere una discreta cultura in fatto di giochi? Di essere a conoscenza, almeno per sentito dire, della maggior parte dei prodotti presenti sul mercato? Lo credevo anch'io.

Alcuni pomeriggi trascorsi in un negozio specializzato in giochi mi hanno disilluso, ma anche svelato orizzonti inesplorati, quando ho sentito le richieste di gente che cercava di acquistare giochi che mai nessun uomo aveva osato chiedere prima.

Un prodotto sconosciuto ma richiestissimo è una variante di Axis & Allies di ambientazione fantascientifica, Axis & Aliens. Se i nazi riuscissero comunque a cavarsela contro gli orrori dello spazio profondo non avrebbero speranze di fronte alla perfida astuzia femminile di Joan Collins in Axis & Alexis, ambientato in parte a Dallas e in parte a Berlino.

Un inquietante capitolo è costituito dalle varianti del Richiamo di Cthulhu, Call of Cthulhu in originale. Oltre alle dozzine di persone che starnutiscono per ore davanti alla cassa finché un fonologo di passaggio non capisce che stanno cercando di pronunciare "Cthulhu" e ai maniaci che chiedono Call of Ciulo e Callo of Culu, uno sconosciuto gettò nel panico i negozianti chiedendo al telefono il Richiamo di Cutolo, che non auguriamo a nessuno di ricevere in regalo.

Recentemente è stata avanzata un'interessante richiesta d'acquisto di Kata Culu; i filologi sono invitati a chiarire se si tratti di una variante horror del gioco fantasy Kata Kumbas o di un'esclamazione oscena in vernacolo volgare del X secolo.

Dopo una lunga attesa, è stato finalmente tradotto in italiano MERP - Middle Earth Roleplaying Game, ovvero il Gioco di Ruolo della Terra di Mezzo. Benché la sua sigla italiana sia GIRSA, che sembra il nome della sorella racchia di Irma la dolce, questa traduzione mette comunque fine alla processione patetica dei clienti che tentavano tenacemente di acquistare una copia di Middle Ear RPG, il gioco di ruolo dell'orecchio medio, per non parlare di chi voleva comprare una copia di MERD (il gioco di ruolo di Cambronne, vogliamo sperare). Sempre riguardo a MERP, è ormai entrato nel mito il giovane giocatore che chiese la miniatura di Mordor; anche se l'abile L.O. si è subito offerto di fonderne una da poche tonnellate, squillando a lungo come un registratore di cassa, i giocatori di tridimensionale possono dormire tranquilli: per giocare uno scenario napoleonico non occorre la miniatura della Francia.

Vi piace il gioco di ruolo, ma non disdegnate una serata in discoteca? I vostri dubbi su come trascorrere il tempo libero sono risolti da Dancing & Dragons, la risposta alle esigenze delle generazioni più giovani. I più anziani potranno invece cimentarsi in un gioco rigorosamente monografico con una partita a Dragons & Dragons.

Un momento in cui si scatena tutta la fantasia del cliente è durante l'acquisto delle miniature (spesso chiamate pupazzetti, bamboline e statuine). Alcuni chiedono miniature molto particolari, come quella del chierico legale di settimo livello della Chiesa di Karameikos,

fortunatamente senza specificarsi che deve chiamarsi Vito e avere una voglia di fragola sul polso destro. La richiesta più interessante, comunque, è senza dubbio quella della miniatura del mignottauro (completa di corna, calze a rete e borsetta 1d6 di danni). Quando l'amico D.D.D. di Napoli mise per scherzo una minivacca in una sua avventura pubblicata su Crom!, certamente non sospettava che i giocatori avrebbero potuto disporre di una miniatura apposita per quel mostro. Le frequenti richieste di miniature del cuboide gelatinoso hanno spinto il commerciante P.S. a speculare sull'ingenuità della clientela vendendo a prezzo decuplicato dei comuni dadi da





# LE CORNA DEL BALROG?

brodo; peggio ancora, da quando gli hanno chiesto quanto costava la miniatura della fanghiglia verde è stato sorpreso più volte a raspare nelle pozzanghere con aria furtiva.

Lo stretto contatto con mostri e creature fantastiche, benché di piombo e in scala 25 mm., gioca spesso strani scherzi all'equilibrio mentale dei negozianti, che spesso si rivolgono alla folla di ragazzini assiepati attorno al bancone dicendo "avanti il prossimo coboldo". Ad un giovanissimo cliente che chiedeva un bel mostro da 3.000 lire, A.V., un temibile commesso *chaotic evil* del 36.mo livello, ha suggerito di andare alla più vicina macchinetta per

fototessera e scattarsi un ritratto.

Un pomeriggio in un negozio di giochi è anche un'occasione per ripassare un po' di storia e colmare le proprie lacune: orecchiando le conversazioni degli Esperti, potrete scoprire che durante la battaglia di Azincourt i francesi misero in atto una manovra aggirante per dividere i Turchi dagli Inglesi o che nel XV e nel XVI secolo il Giappone era molto più pacifico e raffinato dell'Europa, dove imperversava la barbarie (è ormai noto che il misterioso sorriso della Gioconda è dovuto al fatto che Leonardo le aveva spaccato i denti con la clava tornando da una battuta di caccia al mammoth e che le sanguinarie lotte fratricide tra feudatari giapponesi non sono altro che un'invenzione di Kurosawa). Un Esperto rimasto nel cuore di tutti è il giovane che chiese un gioco di guerra napoleonico affermando di essere molto ferrato su quel periodo storico; quando gli fu offerto il gioco di Waterloo, si informò su chi aveva vinto la battaglia. Deploriamo pubblicamente l'anonimo disinformatore che gli rispose "Topolino", confondendogli le idee e costringendolo a passare notti insonni sui libri di storia per verificare la notizia.

La telematica apre orizzonti interessanti all'espressione della fantasia. Un anonimo genio che cercava di collegarsi con la BBS di Agonistika per giocare a D&D via computer decise, forse sconvolto dalla lettura del *Neuromante* di Gibson sulla realtà virtuale del cyberspazio, di usare la voce (4 baud?) invece del modem: quando il negoziante, D. P., alzò la cornetta del

telefono: (in quel momento il modem era staccato) sentì una voce impersonale, lenta e cavernosa sillabare:

"A...G...O...N...I...S...T...I...K...A...B...  
..B...S". Inverno muto, l'intelligenza artificiale di *Neuromante*, non aveva un fratello ma due: quello che ha telefonato personalmente al computer di Agonistika BBS è il fratello scemo, di cui Gibson non ha mai parlato perché gli avrebbe rovinato la trama del romanzo.

Resta da esplorare il campo delle richieste di consigli sulle regole di gioco (ad esempio: "Può il mio elfo-mago-chierico caotico di quindicesimo livello lanciare una palla di fuoco attraverso l'armatura?"). Si tratta tuttavia di un argomento di tale portata che non ci è possibile affrontarlo in poche righe; per qualunque dubbio di questo tipo vi consigliamo di telefonare spessissimo al negoziante da cui vi fornite abitualmente, se possibile intasando le linee. Se risponde "Non saprei", "Legga meglio le regole" o addirittura "Non rompere" o "Vaf.....", ricordate che si tratta solo di timidezza e insistete molto a lungo.

GIANNA MASETTI

P.S.: mi è stato appena comunicato un supplemento di prezzo del 150% su qualunque acquisto di giochi che io tenti di fare sul territorio nazionale. Vi preghiamo di ignorare l'ultimo paragrafo del presente articolo, dovuto a stanchezza mentale e bassa perfidia. Hasta luego.

P.P.S.: i fatti citati nell'articolo sono realmente accaduti e i riferimenti non sono casuali.



## IANUA FANTASY

E' in dirittura d'arrivo la terza edizione di questa convention che è ormai diventata uno degli appuntamenti più importanti a livello nazionale.

Il Circolo Labyrinth, che ne è l'organizzatore, ci comunica che l'evento si svolgerà a Genova nei giorni 27-28-29 marzo presso l'Istituto Brignole (Albergo dei Poveri).

Nel corso della manifestazione si terranno le selezioni per la Liguria dei campionati nazionali che si svolgono nell'ambito di Agonistika 92, e cioè Dungeons & Dragons, Advanced Dungeons & Dragons, Il Richiamo di Cthulhu, Gioco di Ruolo di Dylan Dog. Sono previsti inoltre tornei di Axis & Allies, Blood Bowl, Star Wars, Shogun, Battletech, Advanced Squad Leader, Diplomacy, Civilization, Othello, I Cavalieri del Tempio. La quota d'iscrizione alla convention è fissata in lire 14.000 se versata entro febbraio sul c/c postale 11736162 intestato a AGGR Labyrinth, Vico S. Antonio 5/3a, 16126 Genova. Altre informazioni si possono ottenere contattando la sede del circolo (010-295610), Chiara e Paolo Fasce (010-887969), il negozio Dice & Dragons (010-206928). Il Circolo Labyrinth ha inoltre lanciato la quinta edizione del concorso letterario "La migliore avventura per il Gioco di Ruolo". Quest'anno sono state istituite le seguenti categorie: migliore avventura fantasy, migliore avventura da torneo, migliore avventura horror-investigativa, migliore avventura under 14, migliore avventura per il gioco di ruolo dal vivo.

Ulteriori informazioni, in attesa che Agonistika News se ne occupi più estesamente nel prossimo numero, si possono ottenere rivolgendosi agli organizzatori.

Risolta la controversia con la SIP per le linee telefoniche

## IL PROGETTO TELEMATICO

Grazie alla mobilitazione dei nostri lettori, l'azione di protesta civile lanciata nei confronti della SIP sul precedente numero di questo giornale ha avuto esiti positivi: Agonistika BBS dispone oggi di due nuovi numeri telefonici ed ha ricominciato a funzionare regolarmente. Non vogliamo dilungarci sugli aspetti giuridici e burocratici della controversia che ci ha opposto a questa grande azienda; i problemi sono stati risolti con soddisfazione di entrambe le parti e la SIP ha finalmente dato prova della competenza e della disponibilità verso il pubblico che si addice a chi gestisce in situazione di monopolio la rete italiana delle telecomunicazioni. Fervono ora i preparativi per far ripartire alla grande Agonistika BBS. Come prima cosa sostituiremo il vecchio software OPUS con il nuovo MAXIMUS 2.0, uno strumento sofisticato che ci consentirà di gestire le due linee senza problemi, e che è già predisposto per un eventuale impiego in multutenza. Il passo successivo sarà quello di installare almeno un modem dotato di correzione d'errore, dato che questi dispositivi sono diventati ormai molto diffusi. La messaggistica verrà potenziata e ristrutturata: apriremo aree per il gioco on-line dedicate al "Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli" (coord. Jacopo Periti), a "Il Richiamo di Cthulhu" (coord. Luca Scabbia) e faremo ripartire quella dedicata al D&D sotto la direzione della Gilda Anacronisti. Sono allo studio inoltre aree di gioco on-line dedicate ai boardgames e nuove conferenze a

tema. Nei progetti a più lunga scadenza è prevista l'ideazione di programmi dedicati alla gestione automatica della partita e a questo proposito invitiamo i lettori che si dilettono di programmazione e hanno un po' di tempo libero da dedicarci, a mettersi in contatto con noi. Ma Agonistika BBS non può rimanere una voce isolata nel mondo della telematica ludica. Ecco perchè ci siamo dati da fare per creare una rete di alleanze. La prima e più importante iniziativa è stata quella di approfondire i rapporti con MC-Link, il prestigioso servizio telematico collegato alla rivista MC-Microcomputer, e dar vita ad uno scambio di servizi: MC-Link sarà presente sulle pagine di Agonistika News, e Agonistika gestirà tre aree specializzate su MC-Link. La prima sarà dedicata all'informazione, conterrà notizie e interventi a ruota libera sul mondo del gioco. La seconda, sotto il coordinamento di Giuliano Boschi, ospiterà una partita de "I Cavalieri del Tempio"; la terza sarà dedicata al gioco più antico del mondo in collaborazione con l'Associazione Romana Scacchi. Nel prossimo futuro si prospetta un esperimento del tutto nuovo per Agonistika. Stiamo infatti progettando di collegarci in rete con alcune BBS romane molto conosciute e dar vita ad alcune aree comuni (aree "echo" nel gergo telematico). Ma nel frattempo prendete nota dei nuovi numeri telefonici:

Agonistika BBS  
(06)6144022-6144635 - 24 ore su 24



Le competizioni sportive si trasferiscono in salotto

## SPORT IN SCATOLA

L'azione si sviluppò precisa sulla fascia laterale, Brehme si portò rapido verso la zona del corner K e da qui partì il preciso cross per Mattheus che... a questo punto rimase fermo attendendo che il lancio dei dadi gli comandasse la girata al volo, il colpo di testa, di far da sponda per Serena...

Il tutto si svolge sul tavolo, con 3 dadi, un foglio di carta, una matita e sapienza calcistica: è **Soccer Replay**, oggi giorno il gioco leader nelle Simulazioni Sportive da Tavolo (SST in breve). Ma non si vive di solo calcio, su molte scrivanie, o tavoli di cucina, si vanno diffondendo serie valigette 24 ore sapientemente adattate a stadi di baseball (negli States succede anche questo...) Nominated una disciplina e 9 su 10 c'è il gioco per praticarla "at home".

Salto con l'asta: **The World Of International Athletics** della britannica Lambourne Games vi dà la possibilità di replicare qualsiasi disciplina dell'atletica leggera, con una fedeltà sorprendente. Automobilismo: qui ce n'è per tutti i gusti, F1, Indy, Nascar, rally, ci sono quasi 10 titoli a disposizione; ce ne sono poi almeno 3 sulle moto (Speedway incluso), il basket viaggia sui 10 titoli con vari sistemi di gioco che spesso hanno fatto scuola nelle SST. La culla delle SST sono gli Stati Uniti senza ombra di dubbio, da lì provengono i migliori giochi per quanto riguarda baseball, football americano, hockey su ghiaccio, basket, cioè il sancta-sanctorum dello sport professionistico.

Da noi buona parte degli "sportivi" si praticano intorno al

trimestrale **Sports Center** (Via Palladio 24/52, 30175 Marghera -VE) fatto dall'umile estensore di queste righe con l'aiuto di Michele Montagni (autentico guru del settore) e Daniele Pagnutti (il grillo parlante del gruppo).

Due sono gli zoccoli duri delle SST. A Padova con il Circolo Overlord, che vanta delle splendide leghe di **Football Strategy, Top Driver** (versione rielaborata e migliorata del defunto **Rally della IT**) e **Strat-o-matic Football**. Agonismo e competizione ai massimi livelli sono di casa qui, e ne sanno qualcosa anche coloro che partecipano ai tornei postali che l'Overlord organizza. L'altro zoccolo si trova a Bologna, dove Alberto Pagnotti tiene le fila di due mega leghe di baseball versione Strat-O-Matic, football americano ancora targato Strat-O-Matic e quello versione Avalon Hill con **Statis Pro Football**. A Venezia esiste una lega di football Strat-O-Matic tutta composta da giocatori o ex-giocatori veri; inoltre si gioca a hockey su ghiaccio, bowling(!) e golf. Mentre Varese impazzisce per il cricket, a Verona la fa da padrone **Sher-Co-Baseball** in versione costneriana (L'uomo dei sogni) con la Rookie Baseball League di Riccardo Arduini. Ad Asti e a Piacenza, invece, ci sono due leghe parecchio appartate e timide di basket, ma giocate con estrema passione e competenza. Ancora da non sottovalutare il gioco postale, che si presta alla grande per le SST.

Ma questa è un'altra storia.

GIORGIO SALVADEGO

## BLOOD BOWL & WARHAMMER

Dopo una anno di gestazione, la prima lega romana di **Blood Bowl** è ai nastri di partenza. La F.M.F.L. ovvero la "Fateve Male Football League" inizia le sue attività per portare anche nella capitale le emozioni che solo questo grande sport è in grado di dare. In questo momento si sta già creando un mercato dei giocatori: numerosi fra i più titolati "eroi" di altri campionati sono pronti ad essere comprati e venduti per rendere prestigiosa e vincente la vostra squadra. Insomma mai un campionato si profilò più elettrizzante al suo esordio: nelle partite della lega ci saranno sicuramente le più agguerrite battaglie che la storia di questo gioco abbia mai visto: l'appuntamento è per tutti sui campi di gioco.

In Italia **Warhammer 40.000**, oltre ad essere presentato quasi in punta di piedi, non ha trovato subito spazio fra la moltitudine di roleplayer che, un po' spaventati dalle una volta introvabili miniature e dall'apparente difficoltà di costruzione di un plastico, lo hanno guardato con affascinato distacco. Quest'anno però ben due tornei sono stati organizzati a Roma e oltre 60 persone hanno giocato durante i 4 giorni della manifestazione "Giocare è Vivere". E' prossima l'apertura delle iscrizioni ad una vera e propria lega. Ci sarà la possibilità di giocare con miniature proprie o affidate dal Master, imparare a dipingere i pezzi, costruire plastici ed elaborare interi eserciti. Le leghe di **Blood Bowl** e di **Warhammer** si riuniscono a Roma presso **La Società Aperta**, in Via Tiburtina Antica 15/a, tel. 4462405.

GIUSEPPE GENNARO  
FRANZ PANDOLFI

Due giochi Dal Negro : Abalone e La Vedova Nera

## GEOMETRIE LUDICHE

Forme sferiche si scontrano in un mondo poligonale, per dar vita a due giochi editi da Dal Negro, **Abalone** e **La Vedova Nera**, il primo per 2, il secondo per un numero da 2 a 5 giocatori. Fedeli alla tradizione del tavoliere, ambedue adottano una figura geometrica come base di gioco.

**Abalone**, che ha avuto i suoi natali in Francia, è un gioco per 2 persone, che dispongono le loro 14 sfere sulla scacchiera di gioco di forma esagonale, secondo uno schema prestabilito. Scopo del gioco è eliminare 6 sfere avversarie, gettandole fuori dalla plancia; il meccanismo, incredibilmente dinamico per un gioco da tavolo, consiste nello spingere fuori le sfere utilizzando le proprie. Si possono muovere un massimo di 3 biglie adiacenti, in modo seriale o parallelo, ovvero in coda tra loro o tutte verso caselle vicine a destra o sinistra, e si può gettare fuori una

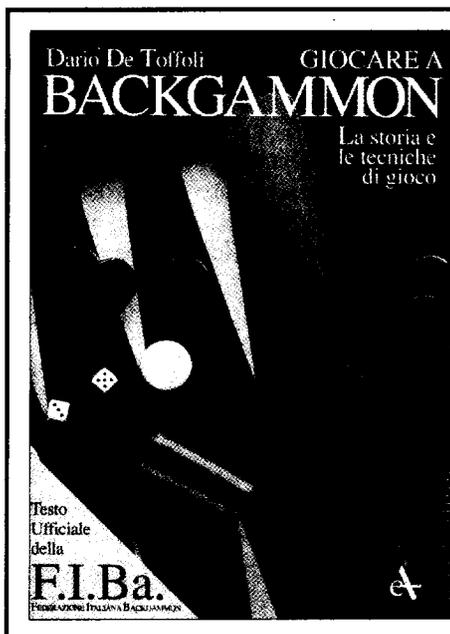
sola pallina alla volta. Le regole sono tutte qui e, come sempre nei giochi da scacchiera, la semplicità di queste lascia spazio al giocatore di sviluppare tecniche che rendono il gioco complesso nei suoi sottili equilibri, fatti di abilità e concentrazione. Questo gioco sta trovando appassionati anche in Italia, ove già da tempo si organizzano competizioni, come la "4th Abalone Cup" che si è svolta il 6 ottobre, nell'ambito del 2° Festival dei Giochi di Gradara.

Ne **La Vedova Nera**, eccetto due pedine che, rappresentando quest'ultima, sono nere, tutti i pezzi sono colorati e si fronteggiano su un tavoliere ottagonale. Nato da un'idea di Simona Stocchi, il gioco simula la lotta che gli imprudenti ragni maschi ingaggiano per diventare il marito. La struttura del gioco fa pensare a due illustri predecessori: Master Mind e

Filetto, infatti riprende dal primo le finalità e dal secondo l'intelaiatura a raggiera. Scopo del gioco è riprodurre esattamente la situazione delle proprie biglie centrali nella parte esterna del tavoliere. Quando questo avviene compare la Vedova Nera: infatti capovolgendo una pedina prigioniera si dà alla luce un aracnide dalla forma inconfondibile, che stendendo la ragnatela rimane inamovibile nella sua posizione. Quando i ragni del vostro colore copriranno tutte le pedine a disposizione avrete carpito il segreto della Vedova.

Solo allora sarete anche voi in equilibrio su quel sottile ponte che separa l'uomo dall'insetto, e vicino a voi siederanno Gregorio Samsa, lo sfortunato scarafaggio di Kafka, e Peter Parker, il mitico Uomo Ragno.

PIERPAOLO TURITTO



arsenale  editrice

### STRATEGIE E TATTICHE PER VINCERE A BACKGAMMON!

*Giocare a Backgammon* è il primo libro sull'argomento scritto da un italiano ed è il primo libro al mondo che si occupa seriamente e dettagliatamente della pluriennale e affascinante storia di questo gioco. La parte tecnica, quella sul Backgammon com'è oggi, ha un tono didattico e divulgativo: l'intento è di insegnare a giocare bene e di portare man mano "l'apprendista" verso la possibilità di ben figurare in qualsiasi contesto. E anche di vincere, ogni tanto...



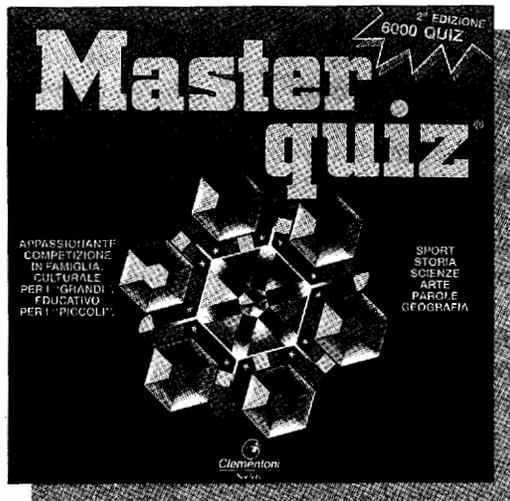
Dario De Toffoli è nato a Venezia. Collabora con RAI-Televideo, "Il Gazzettino", "La Stampa", "Domenica Quiz", "Relax enigmistico". È autore di libri (Giocare a scarabeo) e di giochi (Vampiri in Salsa rosa). È l'organizzatore del Torneo Internazionale di Backgammon "Città di Venezia", attualmente il maggior torneo italiano.

- F.to 17x24 cm, 224 pagine, 21 illustrazioni
- Oltre 200 schemi di gioco
- Come imparare a giocare e diventare un campione
- 5000 anni di storia del Backgammon

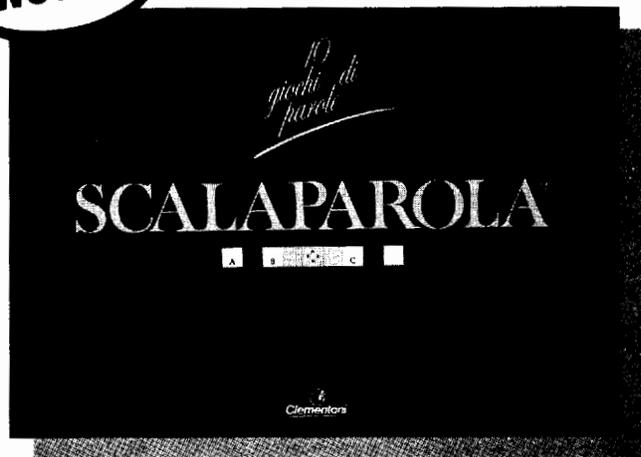
Richiedetelo nelle migliori librerie oppure ordinatelo direttamente a noi: Arsenale Editrice tel. 041 5205903 fax 041 5221579. Potrete così usufruire dello speciale sconto del 15% e riceverete il volume direttamente a casa vostra

**Prezzo lire 35.000**

# I PROTAGONISTI DELL'ANNO

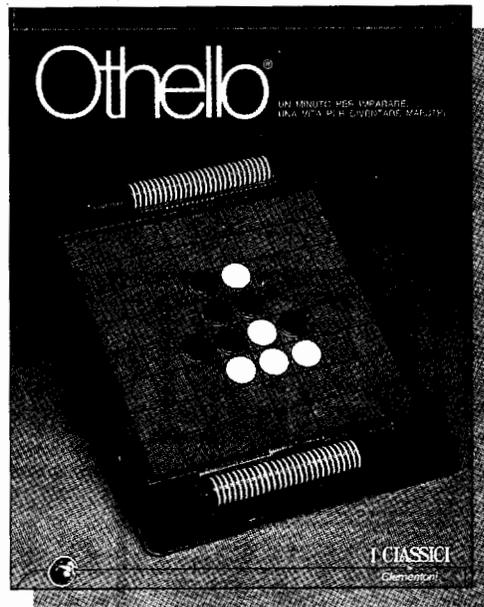


NOVITA'



CLM 8457001

NOVITA'



Sono i giochi di famiglia.  
Per tutte le serate da trascorrere piacevolmente  
in casa. Due classici di grande successo come  
Othello e Master Quiz e due novità assolute come  
Il Gioco dell'Anno e Scalaparola.  
Sono i giochi sempre di moda perchè non hanno  
età: si può giocare tra adulti, tra bambini o tutti  
insieme. Ed ogni volta è una sfida sempre più  
avvincente.



**Clementoni**

Un programma di simulazione bellica dalle caratteristiche rivoluzionarie

## SCHERMI IN GUERRA

**Brigade Commander**, edito da TTR Development e distribuito in Italia dalla Softel, è un simulatore di conflitti moderni che prevede espansioni per epoche passate e future, oltre ad una opzione Desert Storm. Si tratta senza dubbio di uno dei migliori wargame da video dell'ultima generazione, superiore per certi aspetti ai classici UMS e UMS 2 della Rainbird.

**Brigade Commander** introduce un nuovo sistema di gioco denominato Realtime. In un wargame da tavolo e nei videowargame disponibili in commercio il gioco si articola in turni che invece non vengono contemplati nel nuovo programma della TTR. Nel momento in cui appare la schermata della mappa, il computer comincia a fornire input di movimento e combattimento ai suoi pezzi. Questo vuol dire che se il

giocatore non si sbriga a decidere le sue mosse si ritroverà presto i carri armati avversari dentro casa.

**Brigade Commander** prevede infinite opzioni grafiche per la costruzione di nuovi scenari con mappe sempre colorate e stimolanti. Per il momento il programma è specializzato in simulazioni di guerra moderna e la confezione base contiene il data disk per giocare una serie di scenari già pronti sulla recente Guerra del Golfo. Gli scenari Desert Storm contemplano l'utilizzazione di tutti - ma proprio tutti - i mezzi bellici coinvolti nel conflitto e un volumetto agile da consultare fornisce al giocatore le informazioni sulle loro possibilità effettive, perfettamente riprodotte nella simulazione. Il gioco base permette la costruzione di scenari di guerra futura ma i progettisti già annunciano l'imminente uscita di

numerose espansioni ambientate in epoche passate.

Le unità di **Brigade Commander** raffigurano i profili dei mezzi e delle truppe previste dalla simulazione e il programma - altro elemento innovativo - consente l'attivazione immediata della pedina nel momento in cui quella dell'avversario si trova sotto tiro. Il giocatore può intervenire per modificare l'azione del mezzo in qualunque momento ma l'opzione è utile per non essere sorpresi dal computer che riesce a dettare ordini a centinaia di pezzi contemporaneamente.

Mentre UMS è graficamente scadente, con regole lunghe e complesse e un'opzione tridimensionale che lascia molto a desiderare, **Brigade Commander** rappresenta un'alternativa eccellente per gli amanti della guerra simulata.

ROBERTO GENOVESI

# PULSAR



## SOFT CENTER

### AVVENTURE G.d.R. SIMULAZIONI

VIDEO GIOCHI ORIGINALI PER

MS-DOS COMPATIBILI / AMIGA

C.64 / SEGA / NINTENDO

Roma, via Magna Grecia, 71 - Tel. 06/776829



Una nuova biografia del maggiore autore di fantasy

## LA VITA DEL PAPA' DEGLI HOBBIT

Tradotto in oltre venticinque lingue e venduto in venti milioni di copie nel mondo, "Il Signore degli Anelli" è ormai considerato un caso letterario. Il successo di questo mastodontico volume, oltre 1.400 pagine, di John R.R. Tolkien ha permesso a tutti gli appassionati di fantasy di accedere al resto dell'opera tolkieniana. Oggi i libri del "professore di Oxford" fanno bella mostra in tutte le biblioteche dei veri conoscitori di letteratura fantastica. Molto si conosce dell'opera di Tolkien anche grazie al lavoro del figlio Christopher che negli ultimi anni ha concesso alle stampe una serie di racconti incompiuti ed inediti del grande scrittore britannico, ma poco si conosce della sua figura. Un contributo in tal senso è venuto recentemente dalla pubblicazione anche in Italia delle lettere (Rusconi) ed ora un altro tassello essenziale viene apposto dalla Ares di Milano che

ha tradotto la biografia di Tolkien elaborata da Humphrey Carpenter.

**La Vita di J.R.R. Tolkien** (pp. 300, L. 38.000) è un libro fondamentale per diversi motivi. Prima di tutto rappresenta la prima biografia ufficiale di Tolkien. Badate bene, non ho detto la "prima in assoluto" ma la "prima ufficiale" ritornando a quella "Vita di J.R.R. Tolkien" edita da Rusconi qualche anno fa e scritta da Daniel Grotta. La differenza fra il lavoro di Grotta e quello di Carpenter è abissale. Grotta era un appassionato e ha scritto una biografia da *fan*. Carpenter è uno studioso del fenomeno Tolkien, collabora quotidianamente con il figlio dello scrittore scomparso per la raccolta dei testi inediti e, per l'occasione, ha avuto accesso alle lettere (in Inghilterra pubblicate dopo la biografia) e agli enigmatici diari di Tolkien scritti nella pressoché indecifrabile

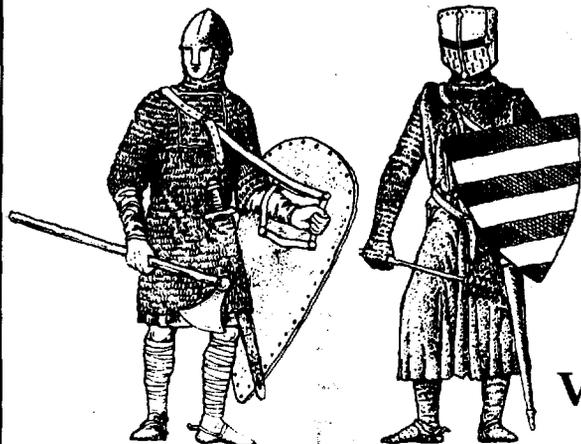
lingua delle fate.

La sua biografia è dunque molto vicina alla realtà dei fatti. Descrive certamente i pregi ma anche i difetti di Tolkien, definito dalle testimonianze un genio ma anche "un tiratardi, caotico e confusionario" nella vita quotidiana e nell'attività professionale. Il giudizio di Carpenter - in gran parte smorzato per dare spazio alla riflessione del lettore - arriva alla conclusione ovvia che solo un uomo "non comune" come Tolkien avrebbe potuto scrivere un'opera "non comune" come "Il Signore degli Anelli". Il volume è preceduto da una introduzione di Gianfranco de Turris che cerca di tirare un bilancio del fenomeno Tolkien, anche andando a leggere "col senno del poi" quanto di buono e di cattivo ha ruotato attorno alla figura e all'opera dello scrittore britannico negli anni della contestazione studentesca.

ROBERTO GENOVESI

### STRATEGIOCHI

di Stefano Polloni



Giochi di ruolo, wargames  
giochi sportivi e di società  
miniature, colori ed accessori  
libri fantasy e riviste

Viareggio

Via S. Francesco 205 tel.0584-46360

## NEL CUORE DELLA BATTAGLIA

Mi hanno invitato e sono andato. Il fatto è che quando si parla di soldatini non so resistere. Ho cominciato bambino e non ho mai smesso; ho cambiato scala, ma solo perchè più piccoli sono, i soldatini, più se ne possono avere. Quelli che mi hanno assegnato nella serata di cui parlo erano piccolissimi e veramente brutti. Non ho niente di particolare contro il verismo, Zola non mi piace e Verga l'ho letto perchè costretto, solo non capisco perchè si debba giocare con eserciti di straccioni quando la storia è piena di soldati pittoreschi. Certo i napoleonici non combattevano in uniforme da parata, ma io voglio giocare, mica fare lo storico. Si comincia formando le squadre. Come, le squadre? Pare che si debba essere almeno in sei, altrimenti non è divertente! Comincio a capire: mi trovo in un ambiente di cultori del soldatino di estrazione giocoroulesca. Io invece sono uno scacchista, sopporto a stento il dado. Mi irrita quando l'arbitro mi

consegna un biglietto per farmi sapere che i miei cannoni hanno praticamente finito le munizioni. Ma come: ho il mio generale russo "esperto" a un passo dalla batteria e solo adesso si accorge di quante munizioni ha? Intendete forse comunicarmi che il cannoneggiamento più o meno casuale che ho effettuato, con intento soprattutto psicologico, è tutto quello di cui posso disporre in fatto d'artigieria? Ma non c'è tempo, le mosse incalzano. E l'arbitro è lì soprattutto per ridere, almeno così sembra. Per lui non esistono scorrettezze se un componente della squadra avversa non grida per segnalarle, e siccome gridano sempre tutti e tirano dadi e spostano soldatini e non capisco cosa succede e non so le regole (questo non importa perchè non le sa nessuno, forse neanche l'arbitro) mi trovo un po' in difficoltà. L'esito dello scontro non dipende molto da quello che il comandante decide di fare. Con questo tipo di truppe c'è poco da dare ordini, poi devi tirare una manciata di dadi e quello che

succede succede. La battaglia, la scaramuccia sarebbe meglio dire, visto che combattiamo quasi in scala uno a uno e ogni soldatino rappresenta un uomo o giù di lì, prosegue con fasi alterne. Mi scopro ad afferrare l'arbitro per un braccio e a reclamare per non so quale nequizia si sta tentando ai danni dei miei anarchici galiziani. L'arbitro accetta il reclamo e pasticcia anche lui con i soldatini sul tavolo, in mezzo ad una selva di mani. A mezzanotte si sospende, cerco di capire chi ha vinto ma vengo a sapere che le due formazioni erano troppo lontane all'inizio perchè si potesse arrivare ad un risultato decisivo. Nè qualcuno se lo aspettava. Il bello consiste nel provare l'ebrezza della battaglia, il sapore della polvere da sparo esplosa, l'orrore del pericolo. Il frastuono di sette persone che gridano contemporaneamente in una stanza di venti metri quadrati. Non so perchè, ma vorrei riprovare.

VITTORIO FRIZZI

Se ami il gioco di ruolo  
 Se sei un appassionato wargamista  
 Se cerchi il gioco di società più strano  
 Se sei miniaturista per hobby  
 Se ti interessano tornei  
 Se vuoi un punto d'incontro con chi,  
 come te, coltiva la passione del gioco

... cosa aspetti a  
 venirci a trovare?!

**Stratagemma** Via Giusti 15 a/b Firenze  
 role-playing & c. Tel. 055 2477655

Il più vasto assortimento in Firenze di giochi di simulazione, miniature, dadi, riviste, accessori, giochi di società.

E' c  
 Ciu  
 Alt  
 Cou  
 of C  
 Kin  
 IV:  
 Wor  
 Dar  
 Iron  
 Han  
 the  
 of 1  
 Spa  
 Dre  
 C  
  
 Gut  
  
 men  
 fidu  
 Il se  
 ancl  
 di n  
 dall  
 offr  
 dell  
 gisti  
 fisic  
 La f  
 di "r  
 cont  
 quel  
 e la  
 del ;  
 "Ch  
 rispe  
 Per:  
 di tu  
 glia:  
 anim  
 spos  
 conc  
 Non  
 parte  
 lend  
 delle  
 Gue  
 publ  
 amp



## DRAGONPRINCE & ANUBIS

Sulla copertina non c'è scritto, ma la pagina interna dei titoli recita così: "Melania Rawn - **Il ciclo di Dragonprince** - Tomo Primo - Fanucci Editore". Ed è appunto questo tomo primo che ci fa sperare che i primi tre deliziosi romanzi della Rawn non siano che la punta di un iceberg, e che altri ne seguano tra breve.

L'autrice costruisce un mondo di piccoli principati in cui la magia è costituita dai poteri dei tessitori di sole e racconta di lotte per il potere, per l'amore, per la libertà attraverso le vicende di molti protagonisti. Tre romanzi avvincenti, sorretti da personaggi di un notevole spessore psicologico in un fantasy di stampo femminile come quello della MacCaffrey o della Zimmer Bradley, in cui i buoni non sono esenti da cattiverie né i cattivi da motivazioni.

Il regalo più gradito che un libro ci possa fare è quello di contraddire la nostra idea di "dove andrà a parare" la storia, e in questo Tim Powers è un maestro. La trama de **Le porte di Anubis**, edito da Fanucci nella collana "Il Libro d'Oro della fantascienza", un romanzo un po' fantasy e un po' fantascienza, con un tocco di horror e scritto come un giallo, si evolve attraverso strade insolite se pur rigorosamente logiche, lasciando pagina dopo pagina intatte sorpresa ed emozione. Scritto con uno stile piacevolissimo, una grande inventiva e un'accurata documentazione, **Le porte di Anubis** è un libro da consigliare a chiunque ami il tema dei viaggi nel tempo e chiedo alla fantascienza qualcosa in più oltre alle astronavi e agli extraterrestri.

GLORIA SADUN

E' in libreria l'ultimo libro di Giampaolo Dossena

## FAR PER TRE

Come si legge **Fai Da Te**, l'ultimo libro di Giampaolo Dossena (Rizzoli 330 pagine, lire 38.000)? In molti modi. Per esempio si può curiosare nella biografia dell'autore, andare in cerca dei suoi interessi passati, originari o economicamente sollecitati che fossero.

Nel '67 Dossena si occupava dell'Alfieri e del Manzoni, nel '69 di Gadda, nel '71 di Stendhal, nel '73 di Alce Nero, nel '76 di Salgari, nel '79 di Agatha Christie, nel '84 di Croce (Giulio Cesare, quello di Bertoldo) e nel '86 di Calvino. Solo per questo già varrebbe la pena procurarsi il libro, ma ci sono ben altri usi. Ad esempio, si può litigare con Dossena. Il suo stile è secco, aggressivo. Gli piace dire le cose in maniera urtante, per far sobbalzare il lettore.

"Ogni tanto si sente di qualcuno che si converte al cattolicesimo: ma tu pensa, con tante religioni un po' meno gravi tra cui potrebbero scegliere, se proprio ne avessero bisogno".

"Torino è la città che per conto dell'Italia importa caoticamente i frutti peggiori della tarda rivoluzione industriale".

"Il vecchio artigiano continua per abitudine, per sclerosi, per malriposta fede in una eternità scaduta, per religione degenerata in superstizione, a far gli scaffali come si facevano una volta".

"Il mondo di Agatha Christie e di Wodehouse è stato, a tutt'oggi, l'ultimo mondo perfetto dopo l'Atene di Pericle e la Firenze del Magnifico".

E il lettore sobbalza e si adira, se non è d'accordo, oppure sente sciogliersi dentro il compiacimento se condivide. Condividere tutto è dura. Più

facile trovare il cattolico che odia i falegnami e ama Wodehouse, o il Torinese che odia i cattolici e ama Pericle, o il falegname che odia i Torinesi e adora i gialli, che un Cremonese che odia insieme cattolici, falegnami e Torinesi, amando invece Pericle, Agatha Christie, Lorenzo il Magnifico e Wodehouse. Un lettore particolarmente apatico, puntiglioso e indifferente alla scrittura potrebbe invece usare il libro come una caccia al refuso. Io ne ho trovati due, ma credo si possa fare di meglio. L'uso migliore di **Fai Da Te** credo sia però il seguente. Si acquista il volume e lo si legge con attenzione, poi si riflette sui tre libri di Dossena precedentemente editi da Rizzoli. A questo punto siamo vicini a scoprire il trucco, che Dossena del resto svela nel titolo. E qui non so se posso andare avanti. I libri di Dossena sono in buona parte dei gialli, delle storie nelle quali si va in cerca dell'assassino di pagina in pagina, dei libri leggendo i quali è necessario arrivare fino in fondo per capire come stanno le cose. Nessuno, recensendo un giallo, si sognerebbe di rivelare il nome dell'assassino. L'autore lo ucciderebbe, senza riuscirci per l'unica ragione che sarebbe certo preceduto dall'editore, al quale il ritaglio di giornale è arrivato prima.

Allora basta così, aggiungendo solo uno sfogo, per il mio più alto sobbalzo indignato in corso di lettura: che i signori di Brianza fossero ghibellini tenacissimi è un fatto più culturale che socioeconomico. E per chi volesse saperne di più rimando a pagina 241 di **Fai Da Te**.

VITTORIO FRIZZI

Si  
P  
E  
S  
L  
C  
V  
P  
P  
E  
S  
T  
A  
N  
C  
K  
S  
T  
I  
F  
A  
M  
P  
E  
T  
E  
S  
P  
A  
V  
F  
M  
S  
M  
E  
S  
T  
S  
K

VIENI....SCEGLI E.....

VIVI LA TUA AVVENTURA!!!

Alla Pix Computer troverai l'avventura giusta per te

Simulazioni aeree, militari, navali e giochi di ruolo per Amiga, MS-DOS E CBM-64  
Vendita per corrispondenza in tutta Italia. Ordinalazioni telefoniche al nr.86801854  
Spedizioni in c/assegno al postino Lit. 5.000

Pix Computer si trova in Via Francesco D'Ovidio, 5/c- 00137 ROMA - E' aperta tutti i giorni (lunedì mattina escluso) dalle 9-13 / 16-19.30

TITOLO	CATEGORIA	MS-DOS
Battlechess	Scacchi animati	69.000
Stratego	Strategico da tavolo	69.000
LHX Attack Chopper	Simulazione di volo	109.000
ChessMaster 2000	Scacchi	45.000
World Tour Golf	Simulazione di golf	45.000
Fountains of Dream	Role Playing	72.000
PGA Tour Golf	Simulazione di golf	59.000
Pool of Darkness	Role Playing	70.000
European Space Sim.	Simulazione spaziale	69.000
BattleChess II	Scacchi cinesi	69.000
Sim City Future Cities	Supporto Sim City	33.000
The Magic Candle	Role Playing	49.000
Ancient Art of War at...	Strategico	89.000
Mad Tv	Avventura	69.000
Dark Heart of Uukrull	Role Playing Fantasy	89.000
Key to Maramon	Role Playing	49.000
Space Wrecked	Avventura	70.000
Thudridge	Simulazione di volo	40.000
Interceptor	Simulazione spaziale	79.000
Populous	Simulazione divina	49.000
Neuromancer	Role Playing Fantasy	38.000
Hard Nova	Simulazione spaziale	59.000
Murders in Space	Simulazione spaziale	59.000
Full Metal Planet	Simulazione spaziale	38.000
Snow Strike	Simulazione di volo	39.000
Bard's Tale 2	Role Playing Fantasy	45.000
Transylvania 3	Avventura	49.000
Bard's Tale 3	Role Playing Fantasy	69.000
Seven Cities of Gold	Avventura	45.000
Promised Lands	Supporto Populous	24.000
Apollo 18	Simulazione spaziale	45.000
Warlords	Role Playing Fantasy	69.000
Final Orbit	Simulazione spaziale	39.000
Monkey Island	Avventura	69.000
Savage Empire	Role Playing Fantasy	69.020
Mystical	Avventura	49.000
Death Knights of Krynn	Role Playing Fantasy	69.000
Starflight 2	Simulazione spaziale	69.000
The Godfather	Role Playing Fantasy	59.000
Sentinel Worlds	Simulazione spaziale	99.000
Keef the Thief	Role Playing Fantasy	59.000

TITOLO	CATEGORIA	AMIGA
Outrun Europe	Simulazione di guida	29.900
Turbo Challenge	Simulazione di guida	49.900
Indianapolis 500	Simulazione di guida	49.000
F1 Manager	Simulazione di guida	39.000
Chessmaster 2000	Simulazione di cacchi	29.500
Dames Simulator	Simulazione di dama	42.000
ATF	Simulazione di volo	59.000
Chuck Yeagar's 2	Simulazione di volo	59.000
Blue Angels	Simulazione di volo	49.000
Red Storm Rising	Simulazione spaziale	59.000
Fighter Bomber	Simulazione di guida	59.000
Thunderbolt 847	Simulazione spaziale	19.000
Falcon Classic Coll.	Collezione Falcon	79.000
Hunter	Simulazione spaziale	49.900
Knights of Thesky	Simulazione di guerra	69.900
Flames of Freedom	Strategico	80.000
Intruder	Simulazione di volo	89.900
F15 Strike Eagle	Simulazione di volo	80.000
Mig 29	Simulazione di volo	69.000
Heimdall	Role Playing Fantasy	69.000
Dragon Wars	Role Playing Fantasy	69.900
Ultima V	Role Playing Fantasy	59.000
Shogun	Avventura	59.000
Gauntlet 3	Role Playing Fantasy	60.000
Shadow Sorcerer	Role Playing Fantasy	79.000
Buck Rogers	Role Playing Fantasy	99.000
Rise of the Dragon	Avventura	28.000
Legend of Djel	Role Playing Fantasy	50.000
Dragon Fighter	Avventura	59.000
Drakken	Role Playing Fantasy	49.000
Immortal	Role Playing	49.000
Official Adv. Dan. & D.	Collezione A.D. & D.	79.900
Pegasus	Role Playing Fantasy	59.900
Battle Master	Role Playing Fantasy	69.000
Populous	Simulazione divina	49.000
Imperium	Role Playing Fantasy	45.000
Canton	Avventura	60.000
Power Monger	Avventura	59.000
Sim City	Role Playing Fantasy	59.000
Centurion	Simulazione Urbanistica	59.000
The Third Courier	Strategico militare	45.000
Tass Time	Avventura	33.000
Blitzkrieg	Avventura	49.000
Warlock the Avenger	Strategico militare	49.000
Gold of the Americas	Avventura	70.000
Suspicious Cargo	Role Playing Fantasy	59.000
Wargame Constrc. Set	Role playing Fantasy	59.000
Moonbase	Costruisci i tuoi wargames	69.000
Murder!	Simulazione spaziale	59.000
Hound of Shandow	Avventura	39.000
Final Conflict	Avventura	49.000
	Strategico militare	39.000

SISTEMI AMIGA	
AMIGA 500 1.3 512Kb.....	Lit. 660.000
AMIGA 500 PLUS 2.0 1Mb.....	Lit. 780.000
AMIGA 2000 1.3 1Mb.....	Lit. 1.350.000
AMIGA 3000 25/50.....	Lit. 4.950.000
25Mhz HD50Mb 68030	
MONITOR PHILIPS 11342.....	Lit. 500.000
14" colore stereo	
MONITOR COMMODORE 1084-S.	Lit. 560.000
14" colore stereo	
MONITOR MULTYSINC COMM.....	Lit. 890.000
DISK DRIVE EST. A500.....	Lit. 149.000
DISK DRIVE INT. A500.....	Lit. 149.000
DISK DRIVE INT. A2000.....	Lit. 149.000
HD 20MB A590 A500.....	Lit. 890.000
HD 20MB INT. A500.....	Lit. 920.000
HD 52MB Quantum A500.....	Lit. 1.350.000
HD 52MB Quantum A2000.....	Lit. 1.090.000
ESPANSIONE 512KB A500.....	Lit. 85.000
ESPANSIONE 1.5MB A500.....	Lit. 249.000
ESPANSIONE 2MB max6MB.....	Lit. 450.000

Pix Computer  
effettua  
anche servizi  
su Amiga e  
Ms-Dos.  
Digitalizzazione  
Stampa  
Impaginazione  
Battitura testi  
Computer  
graphic...

ADD-ONS	
Flicker Free antiflickering.....	Lit. 649.000
Kickstart 1.2/1.3.....	Lit. 119.000
Kickstart 1.3/2.0.....	Lit. 135.000
Synco Express.....	Lit. 140.000
Action Replay III.....	Lit. 178.000
Ad-Speed 16Mhz.....	Lit. 476.000
Modulatore TV.....	Lit. 55.000
Stampante COMM. MPS1230 9aghi - 80col. - 130cps	Lit. 390.000
Stampante COMM. MPS1550 9aghi - 80col. 130cps..	Lit. 445.000
Stampante CITIZEN SWIFT24 24aghi 80 col. 200cps..	Lit. 690.000
Stampante COMM. 1270 ink jet 80col. 130cps.....	Lit. 270.000

Lecture e divagazioni in un autunno piovoso

## SDRAIATO SUL DIVANO...

La storia, triste, dei Melii è nota. Almeno come la racconta Tucidide nel celebre dialogo, riedito di recente da Marsilio con testo a fronte. In periodo di pace gli Ateniesi esigono dai Melii di entrare a far parte della lega di Delo, ossia di versare loro un contributo annuo. I Melii, di origine dorica e quindi affini agli Spartani, rifiutano e rivendicano il diritto alla neutralità. Gli Ateniesi attaccano e fanno un massacro. Il dialogo tucidideo è considerato un classico della contrapposizione fra etica e machiavellismo. Nel suo saggio introduttivo Luciano Canfora propone però una ricostruzione molto più filoateniese della vicenda. Sostiene infatti che i Melii facevano parte della coalizione ateniese e quindi il loro atteggiamento deve essere considerato una defezione, un tradimento. Questo spiega la violenza della reazione ateniese. Interessante, come sempre lo è Canfora, anche se questo saggio appartiene alla sua produzione dotta ed è quindi meno fruibile delle "Storie di Oligarchi" (Sellerio) o di "Tucidide" (Editori Riuniti).

Sempre in argomento greco è uscito, e ho acquistato, **Pericle di Atene e la Nascita della Democrazia** di Donald Kagan (Mondadori). Raramente ho speso peggio il mio denaro. Non conosco la monumentale "Storia della Guerra del Peloponneso" scritta da Kagan, insegnante a Yale, come recita il rovescio di copertina. Mi auguro sia meglio di questo "Pericle". Il biografo si è innamorato del biografato, o meglio della sua proiezione del biografato e utilizza, praticamente a caso,

parole come democrazia, libertà, politica, riferendole ad un contesto nel quale avevano significati radicalmente diversi da quelli attuali. A ciò si aggiunge la pessima traduzione. A pagina 31 vengono chiamati meticci i Meteci, trasformando in caraibici i cittadini di Atene privi di diritti politici; a pagina 45 remare viene usato transitivamente: "remavano le navi". Non sono andato oltre.

Invece mi è piaciuto molto **I Quarantanove Gradini** di Roberto Calasso (Adelphi). Anche se si tratta di una raccolta di prefazioni a volumi dell'Adelphi e di articoli apparsi sul Corriere della Sera questo libro ha una solida omogeneità. In qualche modo ricorda il precedente di Calasso, "Le Nozze di Cadmo e Armonia" (Adelphi); se quello era un viaggio nella mitologia classica questo è una sorta di viaggio nella mitologia contemporanea, ossia nella cultura di lingua tedesca della prima metà del secolo. Un viaggio trasversale, che evita le tappe abituali e passa da Schreber a Walser, da Stirner a Wedekind. Ho trovato fra l'altro questa citazione da Benjamin: "Il gioco non è soltanto la via per diventare padroni delle terribili esperienze originarie attraverso lo smussamento, l'evocazione maliziosa e la parodia, ma per assaporare con la massima intensità, e sempre di nuovo, trionfi e vittorie". Molto convincente.

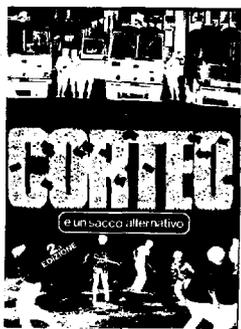
Ovviamente buona parte de **I Quarantanove Gradini** è dedicata al linguaggio, quest'essenza misteriosa che viene evocata per la prima volta nella Vienna di Krauss e

Wittgenstein. Come ha opportunamente notato Guglielmi sulla Stampa, di recente è uscito un altro libro che si occupa, in maniera puntuale, ma non diretta, di linguaggio. Si tratta di **Le Sabbie Mobili**, di Giuseppe Pontiggia (Il Mulino). Un volumetto di aforismi il cui senso rimanda ad una concezione unitaria se non proprio del mondo almeno del linguaggio, ovvero dell'unica sua rappresentazione all'interno della quale possiamo agire. Il segnale è chiaro: il linguaggio esiste e ci modella la vita più di quanto lo faccia quella che insistiamo a chiamare realtà del mondo. Quando i soldati diventano operatori di pace ci dev'essere qualche cosa che non va. Lettura molto divertente, purtroppo breve, ma il libro non è caro. Divertente e non caro è anche **Fuori Registro** di Domenico Starnone (Feltrinelli), probabilmente non all'altezza del magistrale "Ex Cattedra" (adesso Feltrinelli, ma Il Manifesto in prima edizione), che resta una lettura altamente pedagogica per capire cosa sia realmente la scuola. E non solo in Italia. In più si ride.

Per gente solida consiglio invece **Il Libro degli Altri** (Einaudi), le lettere scritte da Italo Calvino in veste di dipendente della casa editrice Einaudi. Secondo me è un grande testo di storia culturale sull'Italia del dopoguerra. Impasto di intuizioni e assurdità, meschinerie e scelte azzeccate, agitarsi forsennato nel piccolo cortile della narrativa italiana, sbattendo spesso la testa in imposizioni ideologiche delle quali oggi ridono tutti.

SERGIO VALZANIA

# le grandi offerte di Proxima



## CORTEO

un vero wargame! E' ambientato in una grande città italiana, prima degli Anni di Piombo. Le forze in campo erano da una parte Polizia e Carabinieri, dall'altra i manifestanti organizzati in una galassia di gruppi, comitati, sigle. Gli slogan erano quelli della creatività e della guerriglia urbana...

Lire 22.000

## SESSANTOTTO!

La più spettacolare, colorata, ironica esplosione di conflittualità sociale e generazionale "raccontata" con gli strumenti del gioco. Una ricca dotazione di materiali e una grafica superlativa. Lire 40.000



## AXIS & ALLIES

Un grande classico della strategia: 300 pedine in plastica, navi, aerei, corazzati, fanteria, per rivivere su una grande mappa le fasi salienti della Seconda Guerra Mondiale. Lire 90.000  
+ 10.000 per spese di spedizione.

Entra nel mondo della telematica

Regala un modem al tuo computer

# ESSEGI

*informatica*

*Modem Hayes compatibili a selezione automatica della velocità  
Full o half duplex. Autodial e autoanswer  
Manualistica in italiano. 12 mesi di garanzia*

Mod. 24P portatile alimentabile a rete o a batteria. 300-1200-2400 bps	L.140.000
Mod.24EM con correzione d'errore MNP5. Compatibile Videotel. 300-1200-1200/75-2400 bps	L.275.000
Mod. 24EV Compatibile Videotel. 300-1200-1200/75-2400 bps	L.185.000
Mod. 24E 300-1200-2400 bps	L.150.000

**Per informazioni chiamaci al numero 06-5899287**

Versa l'importo sul c/c postale 62578000 intestato a Proxima, Via Carlo Pisacane 6, 00152 Roma  
Indica nella causale del versamento i prodotti che desideri acquistare.

In libreria numerose novità di Sf e fantasy

## MONDI PER TUTTI I GUSTI

Secondo una classificazione di Luca Giuliano, nel suo recente **In principio era il Drago** (Proxima 1991), i giochi di ruolo di heroic fantasy in tutto il mondo sono 84, quelli di horror 14 e quelli di science-fiction o di science-fantasy 85. Autori, editori e giocatori, pongono insomma sullo stesso livello d'interesse il fantastico e la fantascienza, alimentando i due generi che spesso hanno un'aspirazione di tipo letterario, come ben si sa. Su binari paralleli, quindi, corrono anche le novità in libreria di science-fiction e di fantasy per le quali, sotto Natale, abbiamo assistito al grande scontro fra Mondadori e Nord che hanno distaccato di un bel tratto tutti gli altri editori che, per nostra fortuna, stanno pescando nel medesimo settore (Bompiani, Sonzogno, Armenia, Longanesi, Rizzoli, ecc.) con scelte quasi sempre decenti. Nell'ambito della science-fiction spiccano due mega volumi. Prima di tutto la

traduzione, attesa da quasi venticinque anni, di **Dangerous Visions**, la mitica antologia curata nel 1967 da Marlan Ellison (Mondadori) che costituì una specie di spartiacque tra una concezione tradizionale della fantascienza e una più moderna. Poi **I premi Hugo 1984-1990** curata da Piergiorgio Nicolazzini (Nord) che riunisce ventuno titoli delle categorie romanzo breve, racconto lungo e racconto breve di quello che tutti conoscono come "l'Oscar della fantascienza". Per la fantasy abbiamo lo splendido **I Guerrieri del Ramo Rosso** (Nord) in cui Morgan Llywelyn fa rivivere le gesta leggendarie del mitico eroe irlandese Cuchulain, e **Kwani l'eletta** di Linda Lay Shuler (Nord), nuovo come concezione per l'Italia: una vicenda storico-fantastico-avventurosa che ha per sfondo il sud-ovest del continente nord-americano, parecchi secoli prima della colonizzazione europea. Assai più svincolati da

punti di riferimento noti, i romanzi della Mondadori: ad esempio **I colori della magia** di Terry Pratchett, che riunisce tutti e tre i romanzi dell'omonima trilogia, tinta di umorismo, ma soprattutto **Urshurak** di Gregory e Tim Hildebrandt, autori sia del testo che delle bellissime illustrazioni, che si situa degnamente nella tradizione tolkeniana. E infine ecco la nuova edizione de **Lo Hobbit**, di Tolkien appunto, di cui Rusconi presenta il testo curato e commentato dal figlio Christopher. Per concludere: in cauda venenum, è da non perdere la seconda edizione integrale di un capolavoro tra il fantascientifico e l'orrorifico, **L'ombra dello scorpione** di Stephen King (Sonzogno). Integrale perchè l'autore stesso, quando pubblicò il romanzo per la prima volta lo presentò in edizione ridotta. Ora, anche come dimensioni, è un King... normale!  
GIANFRANCO DE TURRIS

Carte da gioco

Carte da collezione

Accessori per il bridge

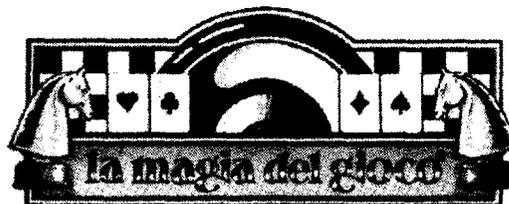
Scacchi - Backgammon

Dardi professionali

Giochi di società

Roulette - fiches

Tarocchi e Magia



*a Napoli*

Puzzle - Slot machines

Wargames - dadi

Ping Pong - Calcio balilla

Mah-Jong - Tombole

Libri per il gioco

Segnapunti - gadgets

Tavoli da gioco

Biliardi

**Via Vetriera 9 (Cinema delle Palme) tel.081-411995**

La più bella raccolta di giochi intelligenti

MANUALE IN ITALIANO  
disponibile per  
AMIGA  
PC & COMPATIBILI

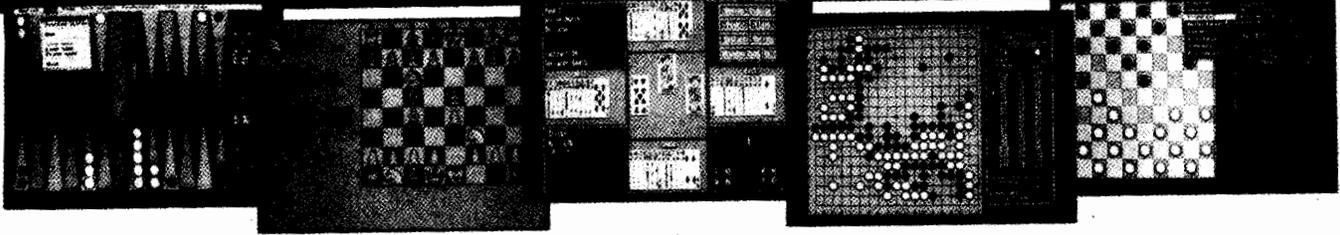
# INTELLIGENT STRATEGY

# GAMES

**BOFTEL**



**BACKGAMMON - SCACCHI - BRIDGE - GO - DAMA**



...SE IL TUO CERVELLO VUOL SGRANCHIRSI UN PO' LE GAMBE!

**OXFORD • SOFTWARES**    © 1991 OXFORD SOFTWARES

CP Software, Stonefield House, 198 The Hill, Burford, Oxon. OX18 4HX England Tel: (0993) 823463 Fax: (0993) 822799

# dal negro

*perché il gioco  
è una cosa seria*



**CARTE - CONFEZIONI ED ARTICOLI DA GIOCO**